

# TILT

MICROLOISIRS

**MARCHE OU RÊVE**  
TOUS LES LOGICIELS  
D'AVENTURE-ACTION

**T07, M05**  
LA LUDOTHEQUE IDEALE

**FLUSH ROYAL**  
LES MICROS JOUENT  
AUX CARTES

ET... LA CREATION GRAPHIQUE,  
LES SIMULATEURS DE VOL,  
LES SOFT D'AVENTURE...



mordus les doigts. Comparons les jeux avec le cinéma : les premiers sont les cartoons du deuxième.

Je cherche en vain dans le jeu l'équivalent des documentaires, pornos, romances, art et essais...

— **Je souhaiterais une explication de votre conception du jeu « artistique ».**

— Ce sont les gens et non les objets qui constituent les facteurs d'évolution. Regardez et vous verrez que les jeux actuels sont toujours centrés autour des objets : on les cherche, on les ramasse, on les « descend » à l'épée ou au rayon laser. Les personnages présents sont sans sentiments : des figurants ou de la chair à pâté. Je veux introduire un nouveau concept : « la personnalité artificielle » c'est-à-dire créer, modéliser et intégrer la personnalité humaine dans les programmes. C'est certainement très dur mais c'est ce qui fait les grands artistes. Les peintres ne traduisent-ils pas les sentiments en phénomènes mécaniques, jeu d'ombre et de lumière sur la toile par exemple ? Il faut capter suffisamment de sentiments et réactions et les transposer en algorithmes pour que le jeu soit possible.

— **Pourriez-vous me donner un exemple ?**

— Il y a trois ans, j'ai écrit un jeu : Gossip (cancans) pouvant illustrer mes idées bien que très primitif. Le but de la partie : devenir populaire, se faire aimer au sein d'une équipe de huit personnes, assises à côté de leur téléphone, en cancanant les uns sur les autres. Celui ou celle qui reçoit le plus d'invitations pour aller danser au bal du lycée a gagné. Ce jeu n'a jamais été vendu. A l'époque Atari avait de sérieux problèmes. En fait Gossip m'a servi

d'étude pour un jeu médiéval beaucoup plus ambitieux appelé Excalibur. En gros, le roi Arthur doit sonder ses vasseaux, deviner ce qu'ils ressentent pour anticiper leurs réactions. Bref, on ne tire plus sur les gens, on prend en compte leur tempérament, on s'inquiète d'eux. De même la personnalité du joueur intervient. « Interaction » est le mot clé.

— **N'est-ce pas plutôt le résultat d'une démarche intellectuelle ?**

— Effectivement mes jeux sont intellectuels. Je préférerais qu'ils soient artistiques. Bethoven n'a pas besoin d'être intellectuel et pourtant il atteint l'âme... de tout le monde.

— **Votre conception du jeu est-elle partagée au sein de la profession ?**

— Je ne suis pas un prophète, loin de là. Mes propositions sont très rarement défendues par les autres concepteurs. Mais cela change lentement. La technologie évolue très vite, les mentalités beaucoup moins. C'est très frustrant pour moi. En deux ans, l'industrie a beaucoup souffert, beaucoup de gens se sont retrouvés au chômage. Depuis le succès de mon dernier jeu *Balance of power* sur Macintosh, le milieu dresse l'oreille à mes idées. Et pourtant, j'ai eu du mal à le faire publier. Seul Mindscape (*Déjà vu*) a accepté les risques. Business et talent ne sont pas des amis.

— **Pouvez-vous nous dire quelques mots de ce jeu ?**

— Il s'agit d'un jeu de géopolitique de l'ère nucléaire. L'objectif est simpliste : empêcher la guerre tout en gagnant le plus de prestige possible. Bien sûr vous avez le choix entre être le président des U.S.A. ou le secrétaire général

du PC d'U.R.S.S. Vous signez des traités avec l'Italie, envoyez la C.I.A. ou le K.G.B., déstabilisez les gouvernements, parachutez des forces militaires en Lybie, renversez le pouvoir au Nicaragua... Cela se termine devant l'O.N.U. en pleine crise diplomatique. Tout est histoire de compromission et d'intimidation, sachant qu'au dernier stade — lacher de bombes — les deux parties sont perdantes.

— **Quels sont vos projets ?**

— Je prévois à long terme d'écrire un jeu sur les gens et leur comportement. Imaginez : votre bateau a coulé et vous vous retrouvez perdu sur une île en pleine milieu du XVIII<sup>e</sup> siècle. L'histoire tourne autour de vos relations avec les indigènes, les belles du coin, le grand chef.

Chaque personnage possède sa propre personnalité, ses sentiments et ses rancœurs. Il n'y aura pas de gagnants ni de perdants.

— **N'est-ce pas perdre un peu d'attrait ?**

— Les gens se moquent des points. Ce qu'ils désirent c'est être admirés et aimés. Je veux créer une audience imaginaire incluse dans l'ordinateur qui jouerait le même rôle que les spectateurs d'une salle de cinéma. Vous êtes le héros d'un film, tout le monde vous fixe. A la fin du spectacle, si les spectateurs applaudissent, cela signifie qu'ils sont heureux, que vous faites du bon travail. Pas besoin d'incarner un personnage positif. Si vous êtes un méchant et décapitez une blonde princesse avec style, le public applaudira aussi... Mon but est de recréer artificiellement cette évaluation.

Propos recueillis par  
Véronique Charreyron

## Le Téléstrat

Eureka commercialise un nouvel Oric ! Serait-ce un avatar du Stratos, le micro-serpent de mer ? Non, perdu. *Téléstrat* n'est pas le *Stratos*, même si son aspect ressemble beaucoup aux prototypes entrevus. Le *Téléstrat*, c'est un Atmos télématicien (?) Un micro résolument orienté vers la communication qui, grâce à un émulateur Minitel intégré, se passe de modem. A vous les pages écrans sauvegardées en couleur, la mise en place d'un centre serveur personnel, grâce à l'éditeur de pages Vidéotex et à la création d'arborescences, et l'utilisation d'une boîte aux lettres. Un vidéo-répondeur décroche tout seul et enregistre les messages. Ceux-ci seront consultés à distance à partir de n'importe quel Minitel.

La base du *Téléstrat* est constituée d'un Atmos, mais avec de nombreuses améliorations. Pour commencer, suprême attention qui va faire se pâmer tous les « oricmaniques », deux prises pour manettes de jeu à la norme Atari. Mais également sorties normalisées RS 232 et Centronics, interface Midi, clavier « Azerty » et contrôleur de disquettes intégré. Le *Téléstrat* se contente donc d'un lecteur « esclave », moins cher. Enfin, dernier cadeau, un Basic très enrichi, avec 250 instructions. Le tout pour un prix proche de celui de l'Atmos, puisqu'il est vendu 3 990 francs avec un lecteur de disquettes.



## AMX Mouse

La souris pour Amstrad fait son entrée au pays des fromages. L'apparence est sauvée. L'esthétique du Macintosh est au rendez-vous. Malheureusement, les miracles n'existent pas en informatique. La souris et le logiciel graphique, AMX Art, qui l'accompagne n'ont hérité que de la forme et non du fond. Pourtant tout y est : menus déroulants à ne plus savoir qu'en

faire, en haut en bas et sur les côtés, fenêtres de défilement, trente-deux motifs de remplissage, aérographe ou pistolage, ainsi que toutes les fonctions classiques de cercles, rectangles, loupes, grille d'asservissement... A l'essai on s'aperçoit très vite des failles du produit. La validation du déplacement de la souris, le B.A.BA, est tout sauf performante. Elle a toujours plusieurs mètres de retard. Ce n'est plus une souris mais un escargot. Les manipulations qui devraient être simplifiées, c'est le but de la manœuvre, deviennent lentes et



## Informatique sans frontières

Un Amstrad sinisé, un Commodore flirtant du côté des Mille et une nuits ou encore un IBM PC mathématicien capable d'afficher « log », « sinus », « epsilon » et « gamma », c'est désormais chose faite.

Le Centre de Recherches et d'Etudes Linguistiques s'est attaqué à la traduction informatique des particularités calligraphiques du grec, de l'arabe ou encore du chinois et ses cinquante-sept mille idéogrammes.

Le CREL formé d'une équipe pluridisciplinaire d'informaticiens et de linguistes a présenté ses terminaux multilingues au FIT lors de la journée réservée aux « premières mondiales technologiques » de la région Provence-Alpes-Côte-d'Azur, en janvier dernier.

Une démarche d'ouverture que Gilles Linares, directeur des recherches présente en ces termes : « Nous voulons mettre le matériel informatique au service des langues, écritures et cultures du monde entier, les peuples doivent pouvoir accéder à une communication moderne dans les langues qui sont les leurs. » De cette recherche sont nés « Scribel », « Calame » et « Qui Lin ». Leur prix est élevé, entre 20 000 et 35 000 F, mais adapté au marché. De telles machines s'adressent avant tout aux grandes entreprises et universités dans des domaines tels que la traduction, la documentation ou l'enseignement. Connectables à tous les micros familiaux grâce à leur interface RS 232C, ils peuvent également émuler des terminaux Minitel. « Scribel » est plus particulièrement adapté à l'écriture des langues d'Europe, « Calame » au monde arabo-latin et « Qui Lin » au chinois.

La méthode basée sur l'écriture phonique du chinois, la transcription Pinyin, permet de retranscrire plus de 6 700 idéogrammes. Les jeux de caractères sont résidents donc stockés en ROM dans le terminal lui-même, ce qui décharge l'ordinateur de toutes les tâches de représentation graphique des caractères. En parallèle l'entreprise développe toute une gamme de produits comprenant, entre autres, des logiciels d'assistance à la traduction, des imprimantes laser adaptées à la multi-écriture. La tour de Babel informatique prend corps. La suprématie de l'anglais serait-elle remise en question ?

## Le joystick aérien

L'ignorant croira vous surprendre en pleine crise de mégalomanie singeant Karajan dans son exécution de la « Septième » de Beethoven ou encore pensera assister à une régression mentale accélérée : il teste ses aptitudes psychomotrices ? Que nenni ! Il s'agit tout simplement du dernier né de la nombreuse famille des manches à balai. Celui-là joue l'autonomie et l'indépendance. Léger, sans socle, il évolue dans les airs, au gré de vos crampes ou positions de force. Sous sa gaine se cachent deux ampoules au mercure, suivant l'inclinaison, la bille de mercure établira le contact. Ultra sensible il réagit au moindre mouvement.



P. Desmedt

Déroutant au début, il deviendra vite indispensable aux stackanovistes des jeux d'action. Imaginez-vous confortablement installé dans un transat ou paresseusement allongé sur votre lit, en train de remporter les courses de haies, c'est grisant. Connecté directement sur la ventouse, il reste plus maniable et ergonomique que nos anciens joysticks fichés sur des

piédestals encombrants. Fabriqué en Allemagne par John Hall Computer Division, il est importé en France par B.Y. Informatique, 28, rue Denfert-Rochereau, 38000 Grenoble.

## Le Mac prend des couleurs

Le Macintosh d'Apple est un superbe ordinateur. Tout le monde est d'accord là-dessus. Mais il avoue un gros défaut : il reste désespérément gris, quelles que soient les circonstances. Une société indépendante a enfin relevé le défi. International computer, spécialiste français de micro-informatique, sort en première mondiale une carte couleur « MaCouleur/Prism » qui s'adapte à l'intérieur de n'importe quel Macintosh.

Cette carte est munie d'une prise R.V.B. qui permet de connecter le Mac sur un téléviseur muni d'une prise péritel ou sur un moniteur. Grâce à elle, le Mac prend 16 couleurs de base qui, par superposition, peuvent donner — théoriquement — 65 535 nuances, avec une définition de 342 x 512 et de 512 x 512. Les programmes graphiques classiques fonctionnent avec « MaCouleur » : Jazz, Excel, Mac Draw, Mac Draft. Pour Mac Paint, un peu de patience sera nécessaire. « MaCouleur » est vendue près de douze mille francs. Pas vraiment donné. Mais quand on aime on ne compte pas.

Et avec toutes ces couleurs, le Mac rivalise avec ses jeunes et séduisants concurrents aux dents longues. International computer, 26, rue du Renard, 75004 Paris. Tél. : (1) 42.72.26.26.

## Le créateur du mois : Bertrand Brocart



P. Lallier

Le jeu est quelque chose de trop sérieux pour être confié à des informaticiens. Comme 99 % des concepteurs, Bertrand Brocart, trente-trois ans, plus connu sous le nom de Cobra Soft est rentré dans le monde des bytes par la petite porte. « J'ai commencé par acheter un tas de bouquins auxquels je n'ai rien compris pour finir au club Microtel de Chalon penché sur un TRS 80. » La suite est classique : « Dès que le ZX 80 est sorti j'ai bondi dessus. Folklorique, côté gestion de l'affichage. Ensuite je me suis abandonné au ZX 81 et à l'Oric, une véritable révolution dans le monde de la micro. L'imprimerie dans laquelle je travaillais fonctionnant à mi-temps, j'ai décidé d'être revendeur Oric. C'est comme ça que j'ai rencontré Bertin, l'homme qui pense en hexadécimale, avec

qui j'ai monté la SARL. » La vocation d'éditeur de Bertrand Brocart est venue par nécessité « J'avais écrit un programme de gestion sur Oric, tout le monde le trouvait très bien mais personne n'en voulait. J'ai envoyé un mailing aux boutiques. » Cobra soft démarre début 84. « Nous sommes arrivés à la fin de l'ère Oric avec de bons produits comme le Pineball ou Meutre à grande vitesse. Heureusement nous avons su rapidement faire le bon choix, le choix Amstrad. » Résultat : 20 000 ventes pour MG. Finis les utilitaires, Cobra pense jeux et éducatifs. « Quand nous concevons un jeu nous visons toujours la facilité d'adaptation sur Thomson, Amstrad. Dans Meutre sur l'Atlantique nous avons travaillé sur la mémoire en pokant. » La vision du jeu de Bertrand Brocart ne laisse pas de place aux petits softs d'arcade « shoot them up. » « Je travaille beaucoup à partir de la réalité, cela se sent dans les jeux. Pour Meutre sur l'Atlantique, je suis allé aux archives de la marine, j'ai rencontré des commandants de bord, étudié les plans du Normandy. Une année de travail. » Le prochain jeu, une histoire de croiseurs (arcade, aventure, réflexion, stratégie) est littéralement mis en scène avec des maquettes. « Cela remet les idées en place et permet de créer une ambiance. D'autre part les gros produits auxquels on joint des éléments extérieurs mettent à l'abri du piratage. » Coté pécunier, pas de délire « J'ai deux casquettes : l'auteur de chez Cobra Soft ne se porte pas si mal, l'éditeur vivote. Cobra reste la seule petite société à ne pas être mangée. »

## Premier cierge



La mode est aux revues hyper-spécialisées, consacrées uniquement à une machine. Dernière nouveauté en date, le trimestriel « Icônes », qui voue un culte non dissimulé au Macintosh d'Apple. Réalisé sur Mac — c'est le moins que l'on pouvait attendre — « Icônes » propose des concours, des informations sur les nouveautés, logiciels et extensions, sur les salons, des entretiens (avec Jean-Louis Gassé dans le premier numéro), des conseils d'utilisation, des présentations de jeux. Une absence remarquable : pas de listings. Nouvelle preuve que le Mac est — encore — une machine à part. Icônes, 20 F, 135 bis, rue du faubourg de Roubaix, 59800 Lille. Tél. : 20.06.30.37.

## A la carte

La logithèque du QL s'enrichit. Une initiation au Logo, des utilitaires, une « boîte à outils »

Grâce à la société Pyramide, la bibliothèque du QL s'enrichit de toutes une série de logiciels utilitaires : Logo-tortue est une initiation au Logo ne retenant que la partie tortue et excluant le traitement de liste (Micro-cassette Pyramide ; prix : D)

Nucleon pour sa part est un ensemble de cinq utilitaires. Esquisse permet de créer un dessin qui sera ensuite sauvegardé sous forme d'un programme Super-Basic. Caractères, comme son nom l'indique, aide à la création d'autres jeux de caractères. Maestro, pour sa part, vous facilitera le travail d'écriture de partition musicale. Fenêtre crée facilement des fenêtres d'écran de tous types et génère un programme Super-Basic correspondant. Enfin Leonardo est

un second logiciel d'aide à la création graphique. Plus puissant que les précédents, mais qui ne génère pas de programme Basic. Cependant les écrans pourront être condensés pour gagner un peu de place en mémoire. (Micro-cassette Pyramide, prix : D)

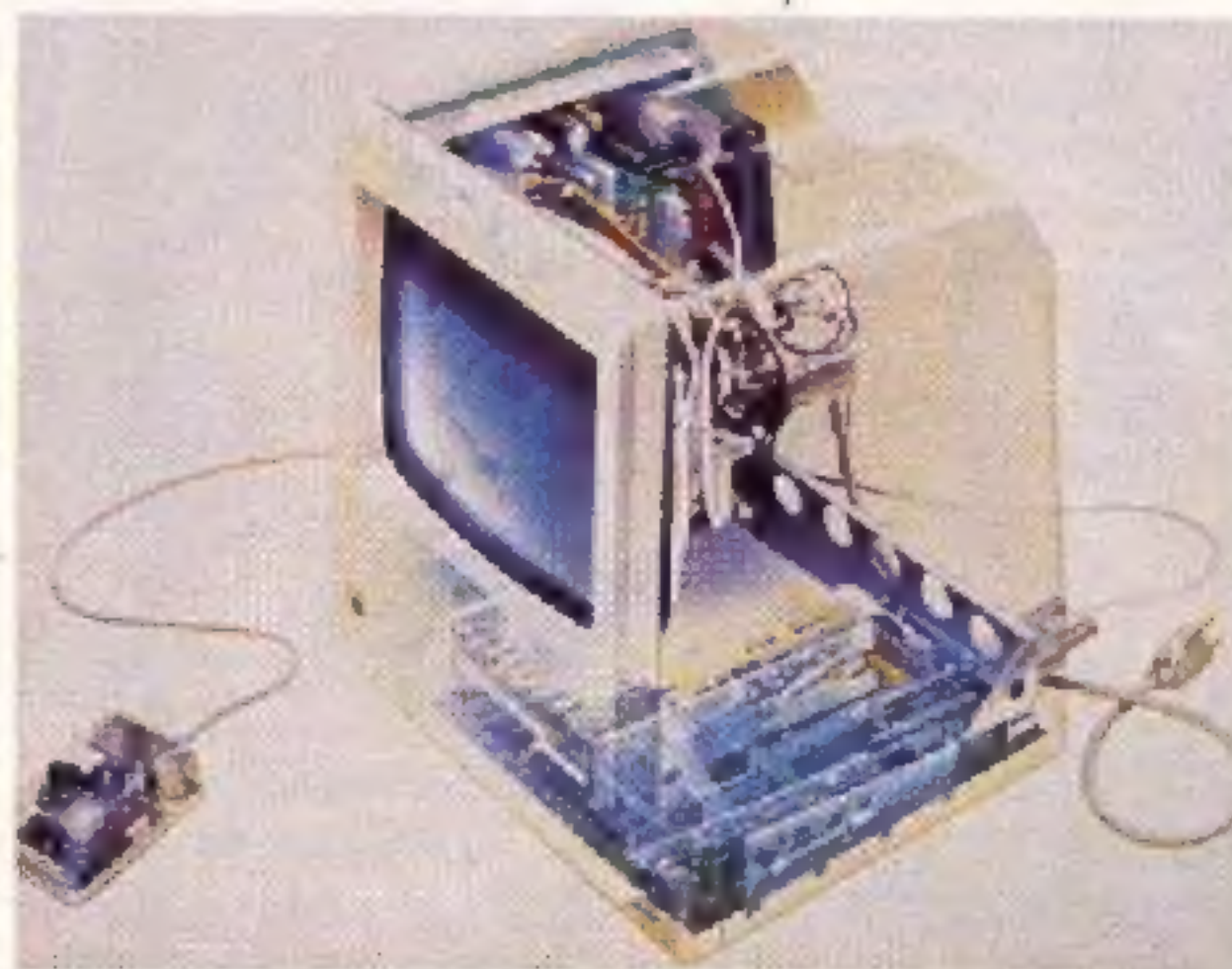
Compta personnelle est un logiciel de gestion familiale, assez complet et bien réalisé, mais l'intérêt de ce type de logiciel pour un usage familial nous a toujours échappé (Micro-cassette Pyramide ; Prix : D)

QL Remember s'apparente à un logiciel du même nom sur Macintosh. C'est un bloc-note « intelligent », capable de rappeler, en fonction d'un critère, les notes stockées, avec même la possibilité de protéger certaines notes avec une clé. Un bon logiciel (Micro-Cassette Pyramide ; Prix : D)

Tridim est très intéressant. Il s'agit d'un outil de création et de représentation d'objet en trois dimensions. Cette création peut se faire en plusieurs étapes pour les formes très complexes, les différentes parties étant ensuite fusionnées pour faire un tout. Un logiciel complémentaire permet de manipuler les objets ainsi créés, mais cette manipulation est trop lente et empêche ainsi tout effet d'animation (Micro-Cassette Pyramide ; Prix : E)

Enfin Cartridge Doctor est plus particulier. Ce programme permet en effet de récupérer automatiquement la très grande majorité des cassettes endommagées et d'examiner et de compléter éventuellement les secteurs très atteints. Un logiciel quasi-indispensable vue la fiabilité douteuse des microdrives (Micro-cassette Talent ; Prix : C)

## Le Mac joue les durs



Le Mac réajuste son rimel. Devant les coups de butoir de la concurrence, des compatibles PC à l'Amiga en passant par le 520 ST+, Apple ne pouvait pas rester inactif. Le successeur du Mac arrive bientôt, tout le monde le sait. Seuls les responsables d'Apple osent encore affirmer le contraire. Alors, ils occupent la galerie. Avec par exemple ce disque dur d'une capacité de vingt mégas, cinq fois plus rapide qu'un lecteur de disquettes. Le tout pour le double du prix d'un 520 ST en configuration complète : 18 500 F.

## ERRATUM

## Non, Micr'oric n'est pas mort!

Nous avons annoncé par erreur l'arrêt de cette revue entièrement consacrée à l'Oric dans le « Micro-star » de notre précédent numéro. Micr'oric vit toujours, et vit bien. Au sommaire du dernier numéro : la réalisation d'une palette graphique de 4 096 couleurs, des listings, des trucs et astuces pour mieux programmer, une interview du directeur d'A.S.N., etc. Micr'oric, Z.I. La Haie Griselle, B.P. 48, 94470 Boissy-St-Léger.



## Apple et Minitel connectés

Loricels fait des émules. Le principe du Loricel, Tilt d'or 1985, qui permet d'utiliser le modem du Minitel et de le connecter avec un micro-ordinateur, est également utilisé par d'autres sociétés. Marvie propose le M 232 pour connecter un Apple II à un Minitel. Il permet le stockage de pages vidéotex, et la connexion automatique à un serveur à partir de Transpac, l'envoi de mots de passe, la sauvegarde de pages, la déconnexion, toujours automatiquement, le tout avec un affichage 80 colonnes.

Après avoir raccroché, les pages sauvegardées se lisent sans difficulté. Dernier raffinement, la préparation d'un texte avant de se connecter à un serveur pour l'envoyer d'un seul bloc, d'où un gain de temps appréciable, et donc un gain financier. Prix : 695 F, pour Apple IIc, IIe, ou II+. Marvie SARL, 105, rue des Poissonniers, 75018 Paris. Tél. : (1) 42.55.86.78.

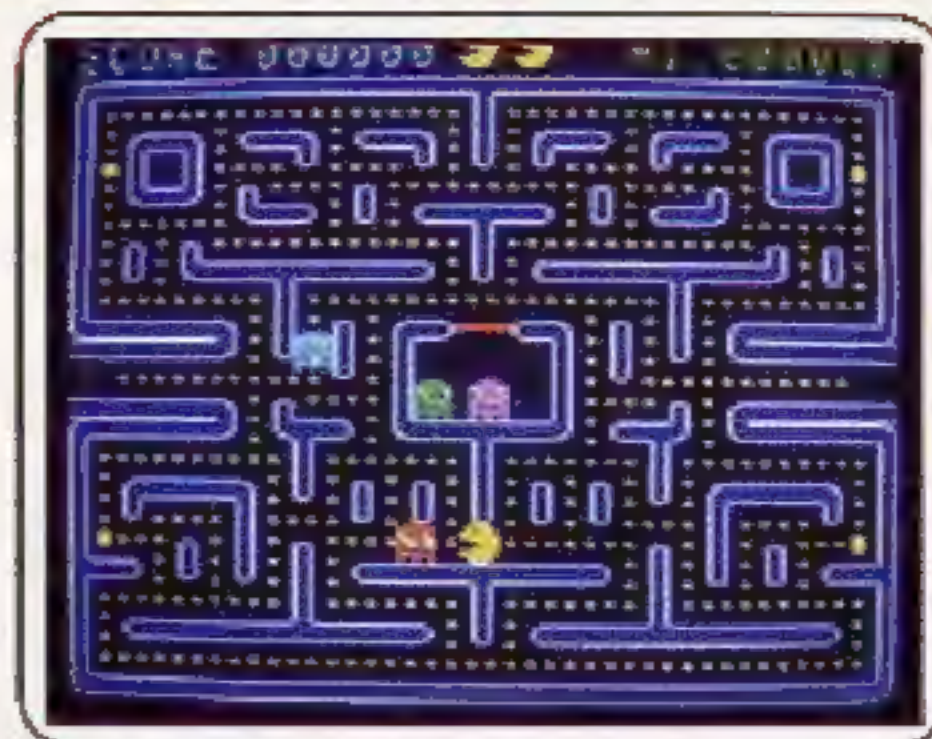
# TILT JOURNAL



**La princesse de Riim** : vue la qualité de ce logiciel mi-arcade mi-aventure je ne donne pas six mois à Logimicro. Niveau « Sésame » dans la programmation : graphismes fil de fer, animations Basic. Seuls les plus adaptés aux conditions du milieu s'en sortent. C'est Darwin qui l'a dit. (K7 Logimicro pour TO7/70. Prix : A. Intérêt : ★).



**Fantastic voyage** : se déroule comme le film, à l'intérieur du corps humain. Il faut récupérer les six bouts du sous-marin avant la mort du savant « porteur ». Vous soignez les infections au laser, les tumeurs au globe blanc. Facile et lent. Un thème original déjà exploité sur Apple. (K7 Amsoft pour Amstrad. Prix : A. Intérêt : ★★).



**Spook** : un petit enzyme jaune, vorace de pilules et poursuivi par des fantômes, cela ne vous rappelle rien ? Le graphisme et l'animation sont corrects mais pourquoi diable les programmes n'ont-ils pas d'idées plus neuves pour enrichir la bibliothèque des « nouvelles » machines ? (Micro-cassette Eidersoft, pour QL. Prix : C. Intérêt : ★★).



**Endurance** : ce logiciel rappelle *Formula one* (voir Tubes), version course de motos. Simulation de gestion d'une écurie de course, *Endurance* est frustrant. Choix du pilote, de la machine, des pneus, etc., puis la course, à laquelle on assiste en spectateur. Ennuyeux. (K7 C.R.L. pour Amstrad. Prix : B. Intérêt : ★★).



**Soleil noir** : à bord de votre Star warrior vous parcourez l'espace à la recherche de bases de ravitaillement permettant aux vaisseaux amis de s'échapper. Attention vous servez de mire aux ennemis et les météorites pleuvent. Classique. Un regret : on évalue mal la position de ses canons. (K7 Loriciels pour TO7/70 et MO5. Intérêt : ★★).

## Coup d'œil

Les toutes dernières nouveautés du mois, en un bref panorama. Pour ceux qui veulent tout savoir et se doivent de tout essayer. Parmi ces logiciels tous ne sont pas promis au même avenir. Voici l'avis de nos spécialistes.



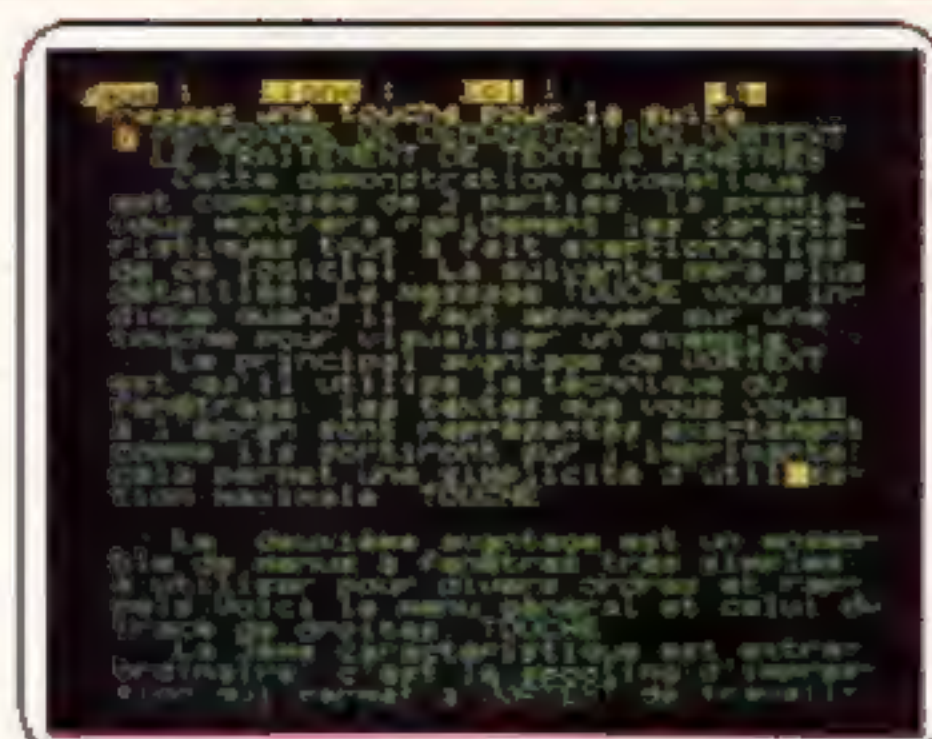
**Contraption** : le savant fou, inventeur de la machine ultime, court à la recherche des pommes d'or pour l'alimenter. Enième jeu à tableaux multiples, *Contraption* ne brille pas par son originalité. Le graphisme est réussi, les couleurs également, et l'humour n'est pas en reste. (K7 C.R.L. pour Amstrad. Prix : B. Intérêt : ★★).



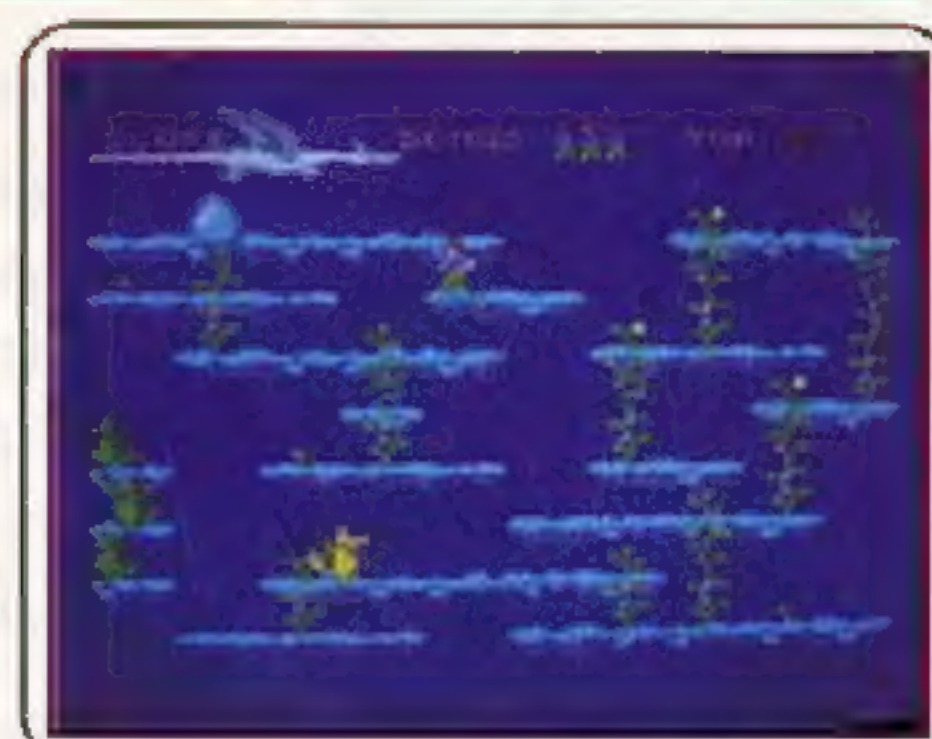
**Buggy 2** : pas de route pavée, du tout terrain. Les obstacles, rochers, bornes, vous arrivent en plein pare-brise. Un « rallye » de plus, rapide et assez difficile. Le graphisme est correct et le scrolling très réussi. Amusant : les sauts de la Buggy qui décolle par moments. (K7 Chip pour Amstrad. Prix : B. Intérêt : ★★).



**Harvey Smith showjumper** : Saut d'obstacle assuré (cheval ou cavalier). Un œil sur le parcours redéfinissable pour sauter les obstacles dans le bon ordre ; un doigt léger sur le joystick pour régler les allures et préparer l'élan : le sans faute est à votre portée. (K7 Software projects pour M.S.X. et C 64. Prix : B. Intérêt : ★★).



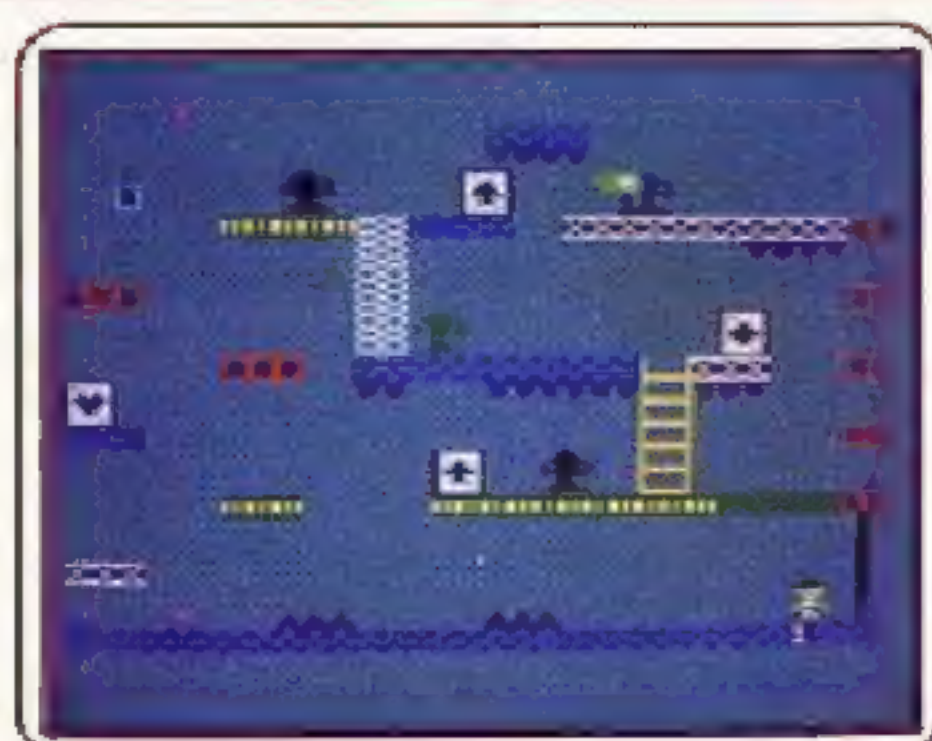
**Vortex** : traitement de texte d'une qualité étonnante pour l'Oric. Le menu est clair. Le curseur et la frappe sont rapides. Numération, justification, insertion, destruction de paragraphes entiers sont accessibles instantanément. Malheureusement le clavier reste « qwerty ». (K7 Loriciels pour Oric/Atmos. Prix : C. Intérêt : ★★).



**Dragon** : le but : tuer les dragons plus ou moins mobiles selon leurs couleurs. D'autres dragons ailés vous bombardent lentement de rochers. Pour se faire écraser, il faut le vouloir. Le magot : des diamants rouges et verts. Banal et ennuyeux à crever. 20 écrans de difficulté variable. (K7 Amsoft pour Amstrad. Prix : A. Intérêt : ★).



**Dossier G** : quelle est la responsabilité de chacun des participants de l'affaire Greenpeace ? C'est à vous de le découvrir en parcourant les journaux et en répondant à une série de questions. Un logiciel loufoque à souhait où l'humour pallie à l'absence de graphismes. Pour rire entre amis. (K7 Cobra, pour Spectrum. Prix : B. Intérêt : ★★).



**Fu Kung à Las Vegas** : Fu Kung est so-disant un maréchal américain chargé de dépister les casinos malhonnêtes. Un dessin simpliste avec un petit Chinois qui doit éviter des pistons et des bosses. Les obstacles sont bien gros, bien identifiables. Une erreur ou une escroquerie ? (K7 Amsoft pour Amstrad. Prix : A. Intérêt : ★).

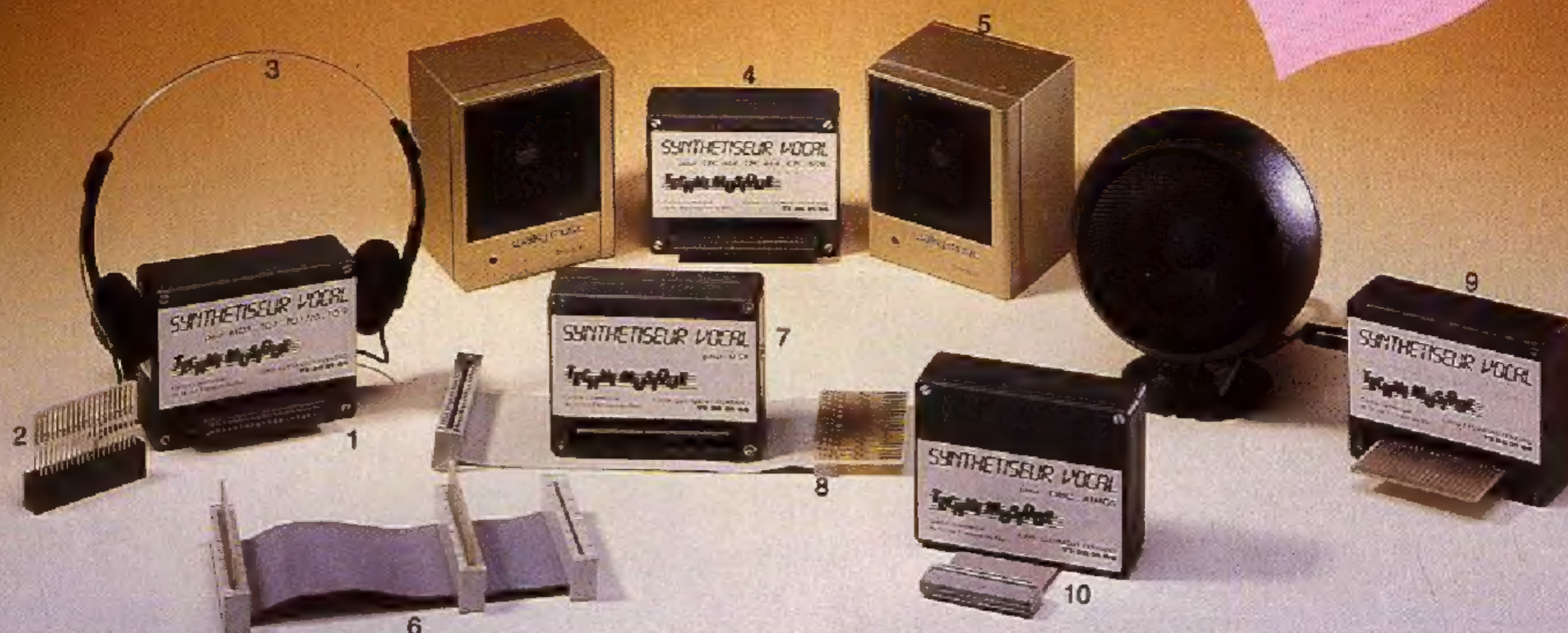


**Realm of impossibility** : votre but : vous enfoncer toujours plus loin dans treize donjons différents en échappant aux multiples monstres qui vous poursuivent. Graphisme, animation et scénario lamentables sur Spectrum. Et dire que ce jeu est classé parmi les cinq premiers aux Etats-Unis ! (K7 Ariola-soft, pour Spectrum. Prix : B. Intérêt : ★).



**Le Mans 2** : seul intérêt de ce logiciel, le joueur se trouve à l'intérieur de l'automobile. Dans les tournants, les bras du pilote tournent le volant. A part cela, *Le Mans 2* est faible. Lors des dépassements, il n'y a pas de risque d'accident. Décevant. (Soft-card Electric Software pour M.S.X. Prix : C. Intérêt : ★).

# FAITES-LES PARLER... FAITES-LES CHANTER... ILS



## UN SYNTHÉTISEUR VOCAL POUR CHAQUE ORDINATEUR

### DISPONIBLES CHEZ TOUS LES REVENDEURS

Nos synthétiseurs vocaux fonctionnent à base de formants et sont programmables par phonèmes, mots, phrases, syllabes, en toutes langues à partir d'une seule instruction basic. Programmation très facile pour tous.

Possibilité de créer ses propres langages phonétiques de base, y compris en langues étrangères ; en effet, **TECHNI-MUSIQUE** et **PAROLE INFORMATIQUE** dispose d'un outil spécialisé permettant la numérisation de mots, phrases, enregistrés sur bandes magnétiques (études de langages à la demande)

#### Livrés d'origine avec 2 logiciels :

- démonstration parlante, chantante,
- langage français composé de 103 éléments phonétiques, complété d'un module de développement de mots, phrases.

#### Autres logiciels :

- VOCAGRAPHIC, logiciel de qualité professionnelle permettant l'étude de ses propres langages (visualisation des courbes de formants, pitch, volume). Disponible sur Thomson, MSX, Commodore, Amstrad.
- VOCA1/FR data de 300 mots courants français (support disquette ou papier).
- logiciels éducatifs divers (suivant ordinateurs).

### SYNTHÉTISEURS, ACCESSOIRES

#### THOMSON (MO5, TO7, TO7/70, TO9, NANORESEAU)

- 1 Synthétiseur - Cass. : 499 F, disq. : 530 F. Sortie déport bus extérieure pour connection autres périphériques, amplification sur console, TV. Sortie ampli ext. (version établissements scolaires : sortie casque stéréo)
- 2 Connecteur rallonge pour TO7, TO7/70, TO9 : 30 F
- 3 Casque stéréo version écoles : 60 F

#### AMSTRAD (CPC 464, 664, 6128)

- 4 Synthétiseur - Cass. : 499 F, disq. : 530 F. Sortie son/haut-parleur ordinateur et ampli ext. Déport bus ext.
- 5 Ampli / HP optionnel, 1,5 W mono : 110 F, 3 W, stéréo : 220 F
- 6 Câble rallonge pour connection lecteur disquettes sur 464 : 170 F

#### MSX (tous modèles)

- 7 Synthétiseur - Cass. : 520 F. Sortie son sur moniteur ou TV. Sortie ampli ext. Entrée connecteur HE9 femelle (modèle Yamaha). Sortie bus ext. mâle.
- 8 Câble rallonge pour ordinateurs ne disposant pas de sortie HE9 mâle : 120 F (connection sur port cartouche).

#### COMMODORE (64, 128)

- 9 Synthétiseur - Cass. : 600 F, disq. : 640 F. Livré avec ampli + boule HP. Sortie son ampli ext. déport bus.

#### ORIC (Atmos)

- 10 Synthétiseur - Cass. : 550 F. Utilise le HP interne de l'ordinateur. Sortie son ampli ext.

Ampli / HP mono 1,5 W : 110 F ; stéréo 3 W : 220 F

**TECHNI-MUSIQUE  
ET PAROLE INFORMATIQUE**

Centre commercial, rue Fontaine-du-Bac  
63000 Clermont-Ferrand - Tél. 73 26 21 04

**SICOB BOUTIQUE**  
Stand 256  
Niveau 2  
Zone A



GUILLEMOT International Software

# G.I. le label des meilleurs jeux

## AMSTRAD

- |                               |                             |
|-------------------------------|-----------------------------|
| 1 + Rambo                     | Ocean                       |
| 2 + Crafton                   | Ere                         |
| 3 + Cauldron                  | Palace Software             |
| 4 + They sold a million       | Hitsquad                    |
| 5 + Fighter pilot             | Digital intégration         |
| 6 + Who dares wins            | Alligata                    |
| 7 - Sorcery plus              | Virgin                      |
| 8 + 3D Grand prix             | Amsoft exopal               |
| 9 + Skyfox                    | Arcola electric arts        |
| 10 + Yie ar kung fu           | Konami imagine              |
| 11 + Way of expl. first       | Melbourne                   |
| 12 + Eden blues               | Ere                         |
| 13 + Warrior +                | Rainbow                     |
| 14 + T L L                    | Vortex                      |
| 15 + Highway encounter        | Vortex                      |
| 16 + Cyrus chess              | Intellig. chess soft amsoft |
| 17 + Meurtre sur l'atlantique | Cobra                       |
| 18 + Macadam bumper           | Ere                         |
| 19 + Spy vs spy               | Beyond                      |
| 20 + Zorro                    | Datasoft                    |



## COMMODORE 64

- |                           |                |
|---------------------------|----------------|
| 1 + Uridium               | Hewson         |
| 2 + Time tunnel           | U.S. Gold      |
| 3 + Yie ar kung fu        | Konami         |
| 4 + They sold a million   | Hitsquad       |
| 5 + Desert fox            | Sidney         |
| 6 + Hardball              | Accolade       |
| 7 + Kung fu master        | Data east      |
| 8 + Law of the west       | Accolade       |
| 9 + Nine princes in amber | Telarium       |
| 10 + Commando             | Elite          |
| 11 + Revs                 | Firebird       |
| 12 + Scalextric           | Leisure genius |
| 13 + Psi 5                | Accolade       |
| 14 - Azimuth              | Interceptor    |
| 15 + Scarabaeus           | Ariola         |

## THOMSON

- |                             |               |
|-----------------------------|---------------|
| 1 + Karaté                  | Infogrammes   |
| 2 - Beach head              | Access. Fil   |
| 3 + La malédiction du Thaar | Coktel vision |
| 4 + Choplifter              | Fil           |
| 5 + Enquête à la loupe      | Vifi          |



## ORIC ATMOS

- |                        |        |
|------------------------|--------|
| 1 + Macadam bumper     | Ere    |
| 2 + Formule 1          | Cobra  |
| 3 - Xenon 3            | IJK    |
| 4 + Triathlon          | Ere    |
| 5 + Mission delta      | IJK    |
| 6 + Zorgons revenge    | IJK    |
| 7 + Damsel in distress | Domark |
| 8 + A view to a kill   |        |

## MSX

- |                     |                  |
|---------------------|------------------|
| 1 + Knight lore     | Ultimate         |
| 2 + Alien 8         | Ultimate         |
| 3 + Oil's well      | Sierra aackosoft |
| 4 + Sorcery         | Virgin           |
| 5 + Computer hits 6 | Beaujolly        |
| 6 + Super chess     | Kuma             |
| 7 + 3D Knock out    | Alligata         |
| 8 + Boulder dash    | Orpheus          |
| 9 + Ping pong       | Konami           |

# GUILLEMOT INTERNATIONAL SOFTWARE

B.P. 2 - 56200 LA GACILLY - FRANCE - ☎ 99 08 90 88 et 99 08 83 17 - Télex 740 571 F



ORIC

# Moby Dick

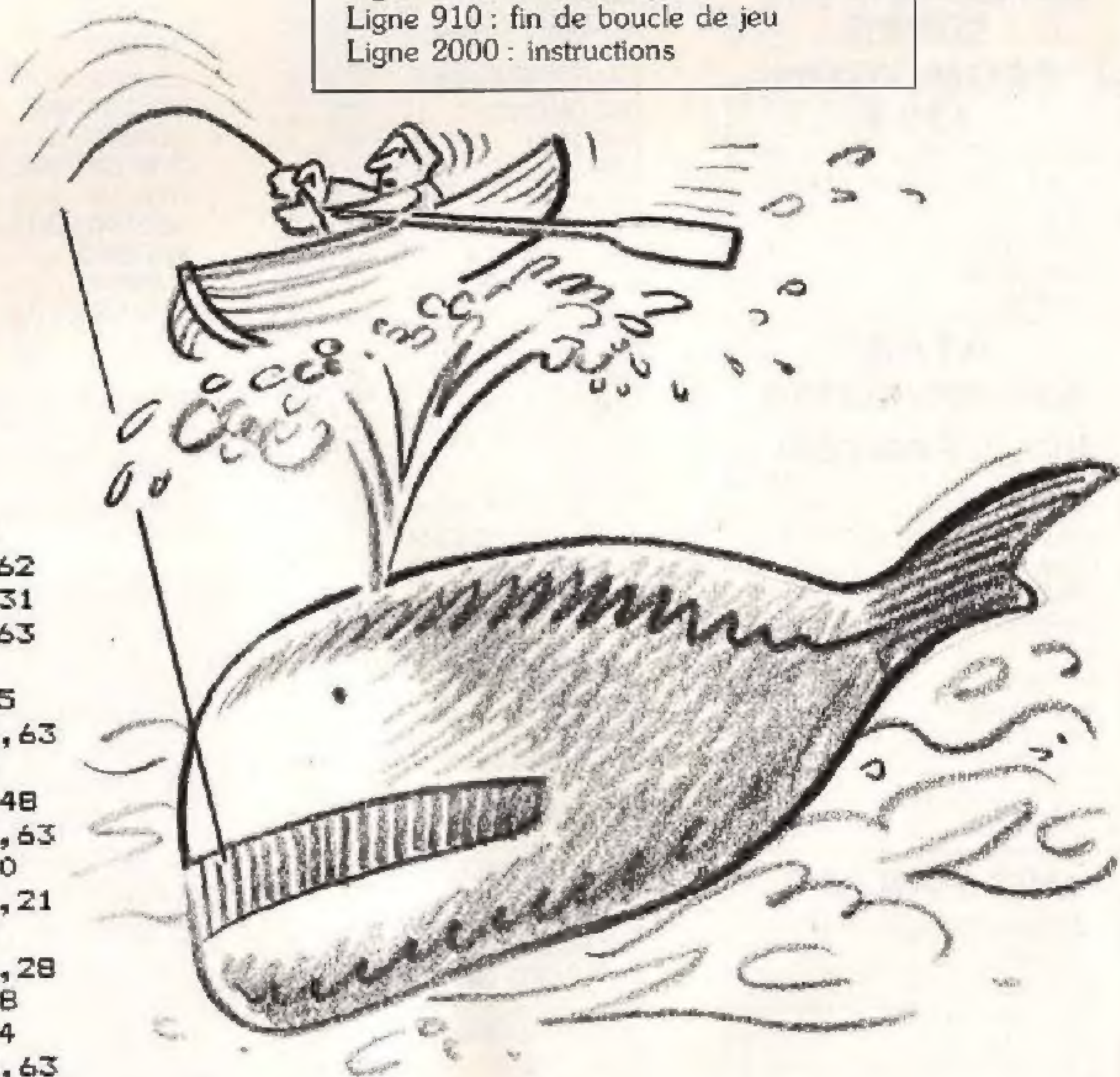
Au-dessus et en dessous des Océans, hommes et baleines mènent le même combat : la lutte pour survivre. D'abord respirer en surface, puis manger plancton et poissons, enfin éviter les torpilles. La baleine se déplace avec les flèches.

```

0 REM*****
1 REM* MOBY-DICK *
2 REM*****
3 REM
4 REM*****
5 REM* R. JUHEL *
6 REM* 10/4/85 *
7 REM*****
9 POKE61B,10
10 VI=3
11 CLS
12 PAPER4:INK7
20 FOR I=0TO159
30 READ Z:CO=CO+Z
40 POKE46856+I,Z
60 NEXT
65 REM*****
66 REM* REDEFINITION DES *
67 REM* CARACTERES.      *
68 REM*****
70 DATA0,12,4,4,13,31,51,0
80 DATA0,3,31,63,63,63,63,63
90 DATA60,62,47,63,63,56,51,62
100 DATA15,31,61,63,63,7,51,31
110 DATA0,48,62,63,63,63,63,63
120 DATA0,12,8,8,44,62,51,0
130 DATA0,30,18,58,2,63,31,15
140 DATA24,60,44,45,61,63,63,63
150 DATA0,2,4,56,60,63,62,60
160 DATA0,48,17,27,31,31,25,48
170 DATA28,14,63,63,63,63,63,63
180 DATA0,0,48,28,63,56,63,60
190 DATA30,43,63,63,42,42,21,21
200 DATA7,12,63,0,63,0,63,30
210 DATA28,31,61,47,63,41,63,28
220 DATA8,44,46,29,31,46,44,8
230 DATA4,13,29,46,62,29,13,4
240 DATA18,54,38,47,53,21,63,63
250 DATA20,22,26,10,26,22,63,63
255 DATA0,63,0,63,0,63,0,0:IFCO<>5951THEN PRINT"ERREUR DE DATA":END
256 GOSUB 2000 :VI=3
257 DOKE18,48000:PRINT"          TILT * abc *MOBY DICK * def *  "
260 GOSUB1000
261 FORI=1TO6:MUSIC1,5,I,9:WAIT5:NEXT:PING
265 REM*****
266 REM* VARIABLES *
267 REM*****
270 A=15:B=15:R=30:S=23:T=6:U=21:M=18:N=17:C=-1:P=10:Q=21:K=11:L=13:X=4:Y=24
275 PQ=2
280 A(1)=10:A(2)=20:A(3)=30:B(1)=10:B(2)=14:B(3)=20
285 REM*****
290 REM* BOUCLE DU JEU *
295 REM*****
300 FOR I=1TO35

```

Ligne 9 : initialisation  
 Ligne 70 : redéfinition des caractères  
 Ligne 270 : variables  
 Ligne 300 : boucle de jeu  
 Ligne 910 : fin de boucle de jeu  
 Ligne 2000 : instructions



```

301 PN=PN-O.1:OX=OX-O.3:PLOTPN,O," ":PLOTOX,1," "
302 IF Y=9 AND OX<30 THEN OX=OX+1:PLOTOX-1,1,"t"
303 IF OX<13 THEN VI=VI-1:CLS:GOTO 260
304 IF PN<14 THEN VI=VI-1:CLS:GOTO 260
305 SC=SC+1
310 PLOTI,B," ghi"
318 PLOT 11,2,STR$(SC)
319 PLOT 9,3,STR$(VI)
320 IFB=YAND(A=XORA=X+1ORA=X+2)THENS=SC+100:PLOTA,B," ":A=39:GOTO330
321 IF I=35 THEN PLOTI,B," ":GOTO300
325 PLOTA,B," "
330 IFA>38THENA=1:B=INT(RND(1)*14)+10
340 A=A+1.5
350 PLOT A,B,"p"
355 IF B=Y AND(A=X OR A=X+1 OR A=X+2)THEN SC=SC+100:PLOTA,B," ":A=39:GOTO330
357 IF S=Y AND(R=X OR R=X+1 OR R=X+2) THEN SC=SC+200:PLOTR,S," ":R=39:GOTO370
360 PLOT R,S," "
370 IFR>38 THEN R=1:S=INT(RND(1)*14)+10
380 R=R+1
390 PLOT R,S,"p"
395 IF S=Y AND(R=X OR R=X+1 OR R=X+2) THEN SC=SC+200:PLOTR,S," ":R=39:GOTO370
400 FOR J=1TO3
405 IFB(J)=Y AND(A(J)=X OR A(J)=X+1 OR A(J)=X+2)THEN VI=VI-1:GOTO 260
410 PLOTA(J),B(J)," "
420 B(J)=B(J)+(J/2) :A(J)=A(J)-1
430 IF(A(J)<1 OR B(J)>24)THEN A(J)=1:B(J)=9
440 PLOTA(J),B(J),"n"
445 IFB(J)=Y AND(A(J)=X OR A(J)=X+1 OR A(J)=X+2)THEN VI=VI-1:GOTO 260
450 NEXT J
455 IF U=Y AND(T=X OR T=X+1 OR T=X+2)THEN VI=VI-1:GOTO 260
456 IF U=Y AND(T+2=X OR T+2=X+1)THEN VI=VI-1:GOTO 260
457 PLOTT,U," "
460 IFN=YAND(M=XORM=X+1ORM=X+2)THENS=SC+500:PLOTM,N," ":M=38:GOTO 520
470 IF T>35 THEN T=-2:U=Y
480 T=T+3
490 PLOTT,U,"jkl"
495 IF U=Y AND(T=X OR T=X+1 OR T=X+2)THEN VI=VI-1:GOTO 260
496 IF U=Y AND(T+2=X OR T+2=X+1)THEN VI=VI-1:GOTO 260
500 PLOTM,N," "
510 IF M=1 THEN C=1:N=INT(RND(1)*14)+10
520 IF M=38 THEN C=-1:N=INT(RND(1)*14)+10
530 M=M+C
540 PLOTM,N,"m"
545 IFN=YAND(M=XORM=X+1ORM=X+2)THENS=SC+500:PLOTM,N," ":M=38:GOTO 520
550 PLOTK,L," "
560 IF K=1 THEN K=38:L=INT(RND(1)*14)+10
565 IFL=Y AND (K=X OR K=X+1ORK=X+2) THENS=SC+300:PLOTK,L," ":K=1:GOTO560
570 K=K-1
580 PLOTK,L,"q"
585 IFL=Y AND (K=X OR K=X+1 OR K=X+2) THEN SC=SC+ 300:PLOTK,L," ":K=1:GOTO560
586 IFQ=YAND(P=XORP=X+1ORP=X+2)THENPN=30:PLOTS,O,"PLANCTON:ttttttttttttttttt"
587 IFQ=YAND(P=XORP=X+1ORP=X+2)THENP=4:GOTO600
590 PLOTP,Q," "
600 IF P<5 THEN P=38:Q=INT(RND(1)*5)+19
610 P=P-4
620 PLOTP,Q,"o"
625 IFQ=YAND(P=XORP=X+1ORP=X+2)THENPN=30:PLOTS,O,"PLANCTON:ttttttttttttttttt"
626 IFQ=YAND(P=XORP=X+1ORP=X+2)THENP=4:GOTO600
700 PLOTX,Y," "
710 IF PEEK(#208)=172 THENPO=1
720 IF PEEK(#208)=188 THEN PO=2
730 IF PEEK(#208)=180ANDY<24 THEN Y=Y+1
740 IF PEEK(#208)=156ANDY>9 THEN Y=Y-1
750 IFPO=1ANDX>1THENX=X-1
755 IF PO=2ANDX<35THEN X=X+1
760 IF PO=1 THEN PLOTX,Y,"def"
765 IF PO=2THEN PLOTX,Y,"abc"
900 NEXTI
905 REM*****
910 REM* FIN BOUCLE JEU *
915 REM*****
920 PLAY7,7,7,7:PING
990 END

```

```

1000 PAPER4:INK$:CLS:IFVI=1THENPRINT"VOTRE SCORE EST ":SC:WAIT400:CLS
1001 IFVI=1THENINPUT"VOUS RECIDIVEZ (O/N) ":A$:IFA$="O"ORA$="OUI"THENRUNELSEEND
1002 FOR E=1 TO7 :PLAY 1,2,I,15:WAIT 5:NEXT:PING
1010 PLOT5,0,"PLANCTON:tttttttttttttttt":PLOTS,1,"OXYGENE:tttttttttttttttt"
1015 PLOTS,2,"SCORE:"
1020 PLOT 5,3,"VIE:"
1090 PN=30:DX=30
1100 FOR I=0TO8:PLOT0,I,22:PLOT2,I,0:NEXT
1110 PLOT1,25,2:PLOT2,25,"rsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrs"
1200 RETURN
1905 REM*****
1910 REM* INSTRUCTIONS *
1915 REM*****
2000 CLS:PRINT
2010 PRINTCHR$(27);"N";"      abc MOBY-DICK def"
2020 PRINTCHR$(27);"N";"      abc MOBY-DICK def"
2030 PRINT:PRINT
2040 FOR I=1 TO2:PRINTCHR$(27);"N";" jkI VOICI VOTRE PIRE ENNEMIS.":NEXT I
2045 PRINT:PRINT
2050 FORI=1TO2:PRINTCHR$(27);"N";"n MAIS EVITER AUSSI LES GRENADES":NEXT I
2055 PRINT:PRINT
2060 FORI=1TO2:PRINTCHR$(27);"N";"FAITE LE PLEIN D'OXYGENE A LA SURFACE":NEXTI
2065 PRINT:PRINT
2070 FORI=1TO2:PRINTCHR$(27);"N";"ET ATTRAPER LE PLANCTON > o":NEXT I
2080 PRINT:PRINT
2090 FORI=1TO2:PRINTCHR$(27);"N";"m > 500  p > 100  OU 200  q > 300":NEXT I
2095 GET Z$
2096 CLS:PRINT"VOUS  UTILISEZ LES FLECHES":GETZ$
2100 RETURN

```

**T07/70**

# Plantations de Cuba

Cuba, 1850 : champs de coton à perte de vue, esclaves chantant le blues, gardes armés... La civilisation du vieux Sud bat son plein. En bon planteur vous n'avez qu'une préoccupation : le profit. Une simulation économique particulièrement riche.

Les instructions sont incluses dans le programme.

```

10 *****
20 *
30 * PLANTATIONS DE CUBA *
40 *
50 * Par Christophe COUASNARD *
60 *
70 *****
80 CLEAR500,&H0FFF,13:DEFDBLZ:RESTORE:FOR
  0:OT011:READA,B,C,D,E,F,G,H:DEFG
  R*(I)=A,B,C,D,E,F,G,H:NEXT
90 DATA0,128,192,224,240,248,252,254,1,1,
  31,7,3,7,14,8,128,128,248,224,192,224,1,
  12,16,0,128,192,224,224,192,128,0,254,25
  2,248,240,224,192,128,0,7,7,7,7,7,7,7,
  24,80,52,24,146,92,180,17,158,117,149,11
  4,92,146,56,225
100 DATA0,0,0,0,3,15,31,127,0,0,0,0,192,
  224,240,254,0,1,3,7,15,63,127,255,237,23
  7,237,235,219,187,187,187
110 PRINTCHR$(27);CHR$(132):PRINTCHR$(20
  );POKE24635,68:CLS:CONSOLE0,3:POKE24635,
  83:CLS:POKE59331,PEEK(59331)OR1:LOADM"PR
  ESENT":BOXF(200,0)-(320,32),1:CONSOLE4,2
  4:GOSUB140
120 BOXF(0,32)-(200,200),0:LOCATE4,9:COL
  OR5,0:ATTRB1,1:PRINT"BIENVENU":LOCATE10,
  12:PRINT"A":LOCATE7,15:PRINT"CUBA":GOSUB
  2750:GOTO500
130 ***** ESCLAVE CUBAIN *****
140 LOCATE28,8:COLOR1,4:PRINTGR$(0);SPC(
  8):LOCATE28,9:COLOR1,7:PRINTCHR$(127)+GR
  $(0);SPC(7):LOCATE28,10:COLOR7,1:PRINTGR
  $(1)+GR$(2);COLOR1,4:PRINTGR$(3);SPC(6)
150 LOCATE28,11:COLOR1,7:PRINTCHR$(127)+
  GR$(4);SPC(7):LOCATE28,12,0:COLOR1,4:PR
  INTGR$(4);SPC(8):POKE24635,60:FORI=8TO21:
  LOCATE27,1:PRINTGR$(5);NEXT
160 FORA=1.6TO3.14159STEP0.1:X=30*COS(A)
  +320:Y=30*SIN(A)+32:LINE(320,32)-(X,Y),3
  :NEXT:RESTORE200
170 FORJ=0TO6:READA:POKE24635,A:LOCATE28
  ,15+J:FORK=0TO4:READA,B,C,D,E,F,G,H:DEFG
  R*(12)=A,B,C,D,E,F,G,H:PRINTGR$(12);NEX
  T:NEXT:COLOR2:FORJ=0TO1:LOCATE33,20+J:FO
  RI=0TO6:PRINTGR$(6+J);NEXT:NEXT
180 POKE24635,68:FORJ=0TO1:LOCATE32,17+J
  :FORI=0TO2:READA,B,C,D,E,F,G,H:DEFG
  R*(12)=A,B,C,D,E,F,G,H:PRINTGR$(12);NEX
  T:J
190 POKE24635,67:BOXF(25,22)-(39,24)" "
  LINE(0,32)-(320,32),3:RETURN
200 DATA92,0,0,0,0,0,0,255,0,0,15,31,6
  3,127,255,255,0,0,240,240,252,254,255,25
  5,0,0,0,0,0,0,255,0,0,0,0,0,68,0,
  0,0,0,0,0,127,63,127,91,63,91,28,15
  ,254,252,254,218,252,248,56,240,0,0,0,0,
  0,0,0,0,0,0,0,0,0,68,0,0,1,3,7,15,
  31,30,3
210 DATA3,255,255,255,255,127,127,192,19
  2,255,255,255,255,254,254,0,0,128,192,22
  4,240,248,124,0,0,0,0,0,0,0,68,62,124,
  248,240,224,224,0,0,127,127,127,127,127,
  127,126,127,254,254,254,254,254,254,254,
  254,62,31,31,7,3,3,0,0,0,128,192,192,1
  92,0,0,100

```



CHALLENGE

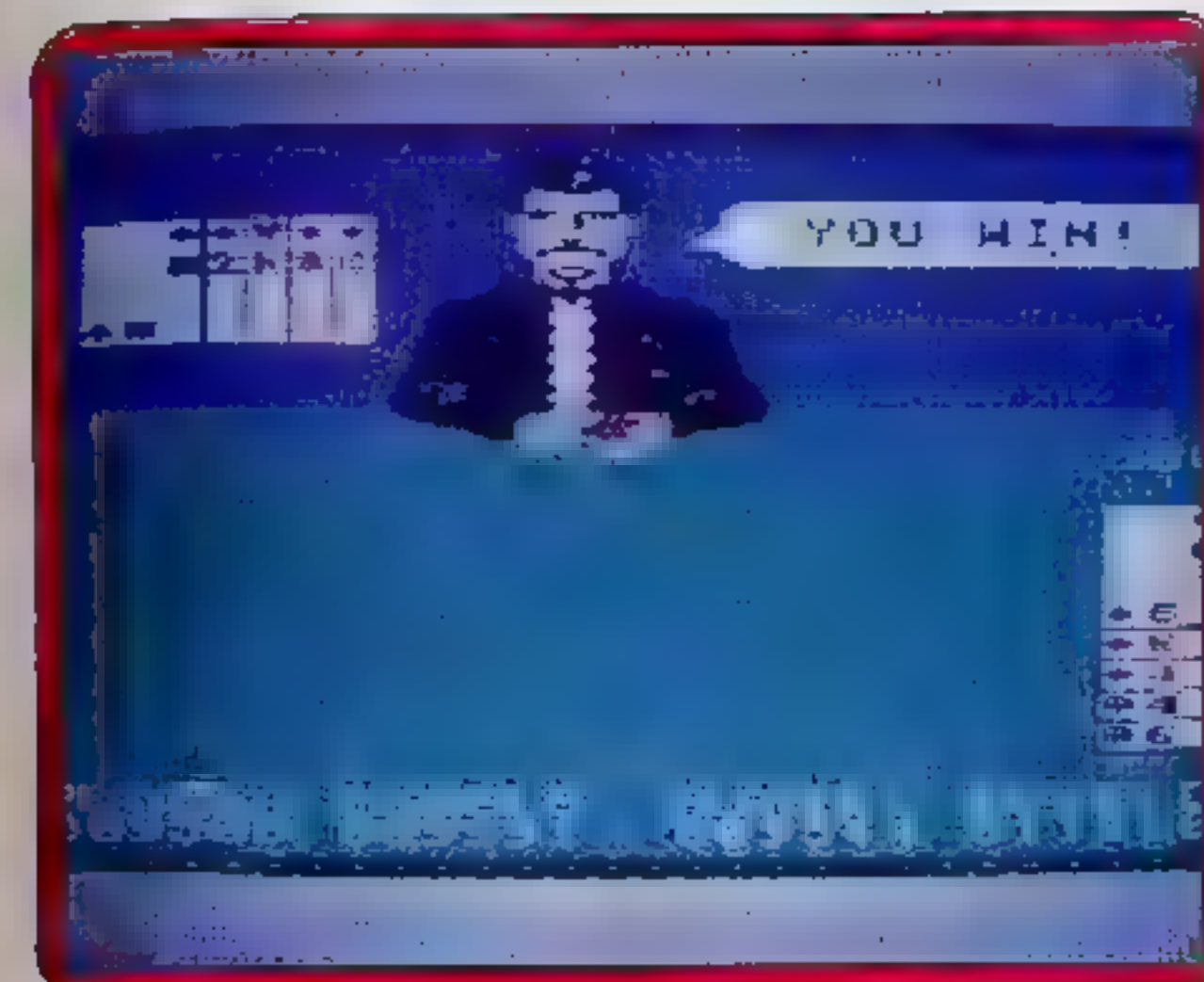
# L'oudler, le mort et le chien

« Quand mon micro a étendu un carré d'as de cœur sur son écran vert, j'ai commencé à avoir des doutes. Il trichait comme il compilait. Impossible d'avoir la main ». Science fiction ou présent ? Tilt a hanté les microprocesseurs brûlants et les bandes magnétiques échevelées. Deux, trois cartes se sont envolées.

Cinq heures du mat, la ville haute s'endort, jalousement lovée autour de ses dollars. Downton Manhattan, rien ne va plus. Les tripiots clandestins jubilent. L'homme au bras d'or a la donne nerveuse. La fumée des Lucky strike transforme l'arrière salle en bain turc, les cendriers débordent. La tension nerveuse est à son comble. Transpiration, tics, la moindre étincelle déclencherait le massacre. Pas de pitié pour les tricheurs. Ici on joue gros, pas de place pour

les épiciers. Le liquide ambré a la couleur de l'alcool, son nom sonne comme un nom d'alcool : c'est de l'alcool. De « l'Arnaque » à « la Clé de verre » en passant par « Scarface » et « Asphalt Jungle » : le mythe du joueur a inspiré nombre de réalisateurs. Les logiciels ne pouvaient faire l'impasse sur ce vice inné de l'homme. Les programmeurs ont naturellement cherché l'inspiration autour des tables de jeu. Ici l'électricité n'est plus seulement am-

biante. La tension se mesure aussi en Watt. L'ordinateur a remplacé la banque ou le donneur. La plupart des jeux proposés sont d'origine anglo-saxonne. Les références empruntent plus au « dégaîne cow-boy » qu'au « tu me fends le cœur ». Ainsi si la ludothèque foisonne de pokers, black jack et bridges, les Marius en puissance n'auront en revanche aucune belotte à se mettre sous la dent. Les tarots ne sont pas non plus légion. Le joueur



gaulois et rigolard ne fait apparemment pas recette, opposé au héros de roman noir ou de western.

## Black jack et poker

Commençons par les maîtres jeux des saloons ou salles de casino : le Black Jack et le Poker. Tout est dans la mise, le bluff et le rapport de force des piles de jetons. Pour gagner : le goût du risque, l'aplomb et de la chance.

**Black Jack/Poker :** gomina, moustache assassine et clin d'œil chavirant vous accompagnent tout au long de la partie. En fond musical : Rag Time répétitif, certes, mais entraînant. Le bruitage imite avec réalisme le claquement sec des cartes sur le tapis vert. Côté graphisme rien à redire.

Le donneur a pris les traits de Clark Gable. Ironique et railleur : il ne manquera pas une occasion de vous traiter de perdant et de malchanceux (player A is a dud) d'autant qu'il a lui-même une chance écoeurante. Le capital de départ oscille entre 1 et 99 999 dollars selon votre gourmandise. Le jeu accueille jusqu'à cinq joueurs.

Sur la table de Black Jack les mises, plafonnées à 499 dollars, se font en une fois avant chaque distribution. Les flambeurs pourront, une fois les deux premières cartes dévoilées, doubler la mise. Ils n'auront alors droit qu'à une seule carte supplémentaire. Pour se rapprocher le plus possible des vingt et un points le joueur redemande autant de cartes qu'il le juge nécessaire.

Le jeu reprend scrupuleusement les règles du Black Jack. Ainsi tout joueur qui tire cinq cartes sans dépasser le seuil fatidique des vingt et un points gagne. A égalité avec la banque, vous récupérez votre mise. Elle est doublée quand vous gagnez. De même si vous tirez une paire dès le départ vous pouvez diviser votre jeu et jouer deux parties simultanément.

Crochet vers la table de poker qui limite la mise de départ à 100 \$ et les mises ultérieures à 200 \$. Dans ce poker contre la banque, il faut payer pour chaque carte supplémentaire. C'est assez limité. Impossible de changer les cartes, de faire un pot ou



de bluffer l'adversaire. Tout le suspens tient dans le montant en jeu et le dévoilement successif de la main. Dans l'ensemble un très bon logiciel qui se démarque des autres par son graphisme original. (Cartouche Coleco pour CBS Coleco.)

**Exel Poker :** unique jeu de cartes sur Exel-vision cette version du poker est des plus pauvres. La mise se fait en une fois. Rien que cela enlève déjà tout le sel au jeu dont l'intérêt réside principalement dans le rapport de forces des mises. Il est possible de jouer de une à cinq personnes. En réalité chacun joue à son tour contre l'ordinateur. Ce dernier ne montre jamais sa main, il n'en a pas. C'est d'autant plus énervant qu'il vous annonce arbitrairement que vous avez



# CHALLENGE

perdu alors que vous possédez une paire de six. En fait il ne prend en compte vos figures qu'à partir des paires habillées. Avec une telle paire vous gagnez deux fois votre mise. Un brelan, trois fois. Le jeu propose à la fin de chaque partie victorieuse de faire banco. Cela revient à jouer son gain



à quitter ou double en pariant sur la couleur d'une carte cachée. Lorsque l'on gagne, l'ordinateur vous rembourse votre gain au carré. Des cinq cents francs, capital de départ, il est fréquent de passer au milliard. C'est totalement incohérent mais marrant. Ce petit plus ne vient néanmoins pas rattraper ce jeu de qualité médiocre et au graphisme plus que moyen. (Cassette Electron pour Exelvision.)

**Mac Jack :** l'amateurisme n'est plus de mise, les plaisantins sont priés d'aller se rhabiller, on joue sérieux. Mac Jack se réserve le droit d'expulser les indésirables. Ce Black Jack sur Macintosh reprend scrupuleusement les règles officielles. Ambiance Casino professionnel. Sur la droite de l'écran s'entassent les piles branlantes de jetons. Le tapis vert occupe la position centrale. Le menu se consulte à tout moment pour revoir les règles ou commander un rafraîchissement, et le tout s'effectue bien sûr sous la commande exclusive de la souris.

Vous débutez la partie avec un prêt de cent francs. Votre solde est donc négatif de cent. Au bureau de change vous pouvez modifier à tout moment la valeur des jetons au choix : un, cinq ou vingt-cinq unités pour les gros joueurs.

Comme dans tout casino qui se respecte les mises sont plafonnées. Impossible de parier plus de vingt-cinq en début de par-



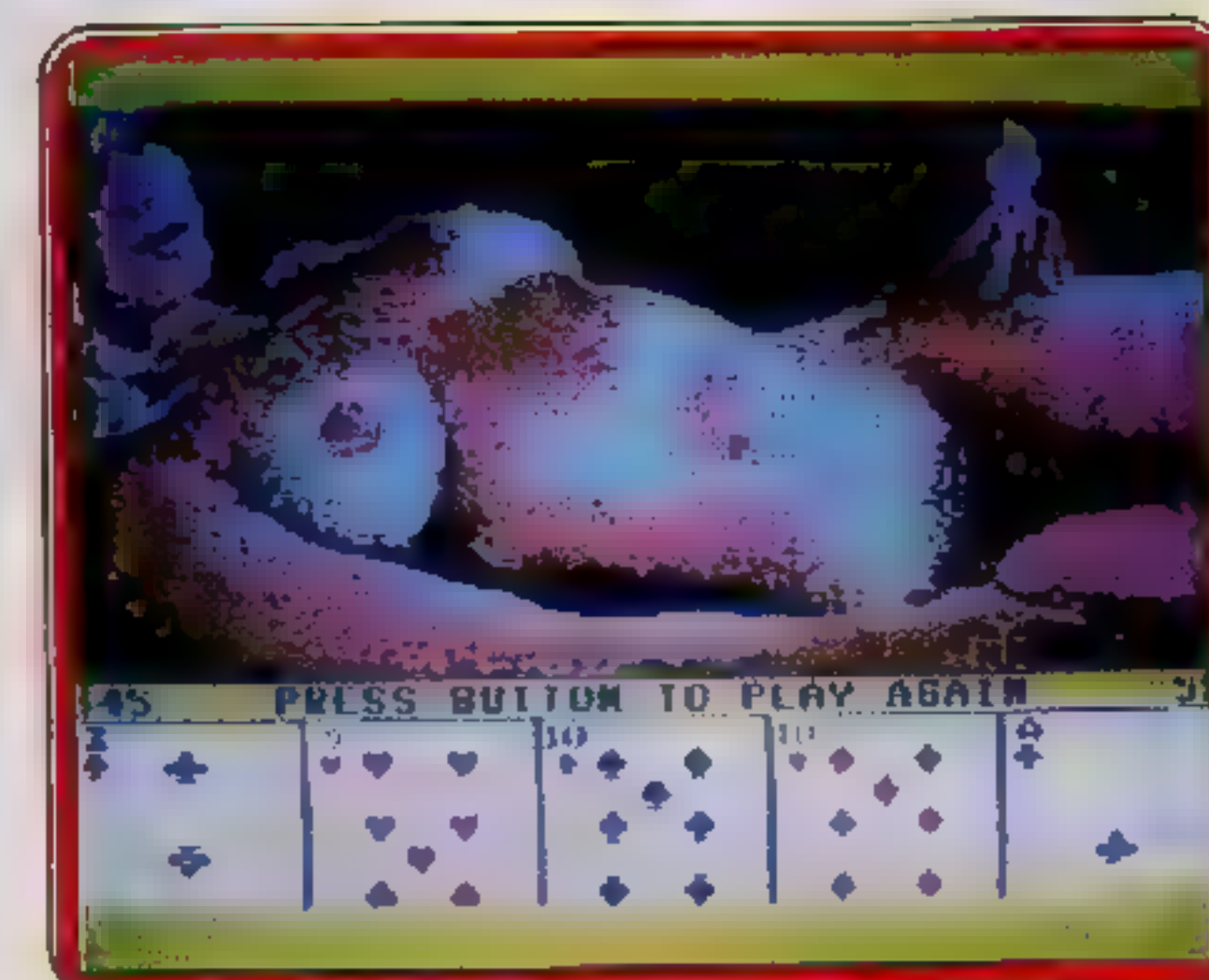
negatifs qu'enervants. Ce détail n'entame pas l'intérêt de la partie. (Disquette FIL pour Macintosh.)

## Déshabillez-moi

Les polissons avides de soirées chaudes et débridées sont particulièrement gâtés. Les polissonnes le sont nettement moins. La diversité règne, la qualité aussi. Malheureusement le graphisme n'est pas toujours à la hauteur des espérances.

**Strip poker :** alléluia, les hommes sont là ! Enfin un éditeur qui n'a pas oublié la gente féminine. Autant vous dire que je parlais avec un a priori très favorable. Sexes forts et faibles sont gâtés par ce logiciel. Mais malheureusement l'équilibre n'est respecté que dans la version sur Apple. (Pas le moindre mâle pour satisfaire la libido féminine sur Commodore 64.) Il y en a pour tous les goûts. Retournez-moi souvent et je serai blonde ou brune, monsieur muscled ou gentil blondinet, pour votre plus grand plaisir. Ces messieurs se sont cantonnés dans le style sport : jean et chemise. Une des par-

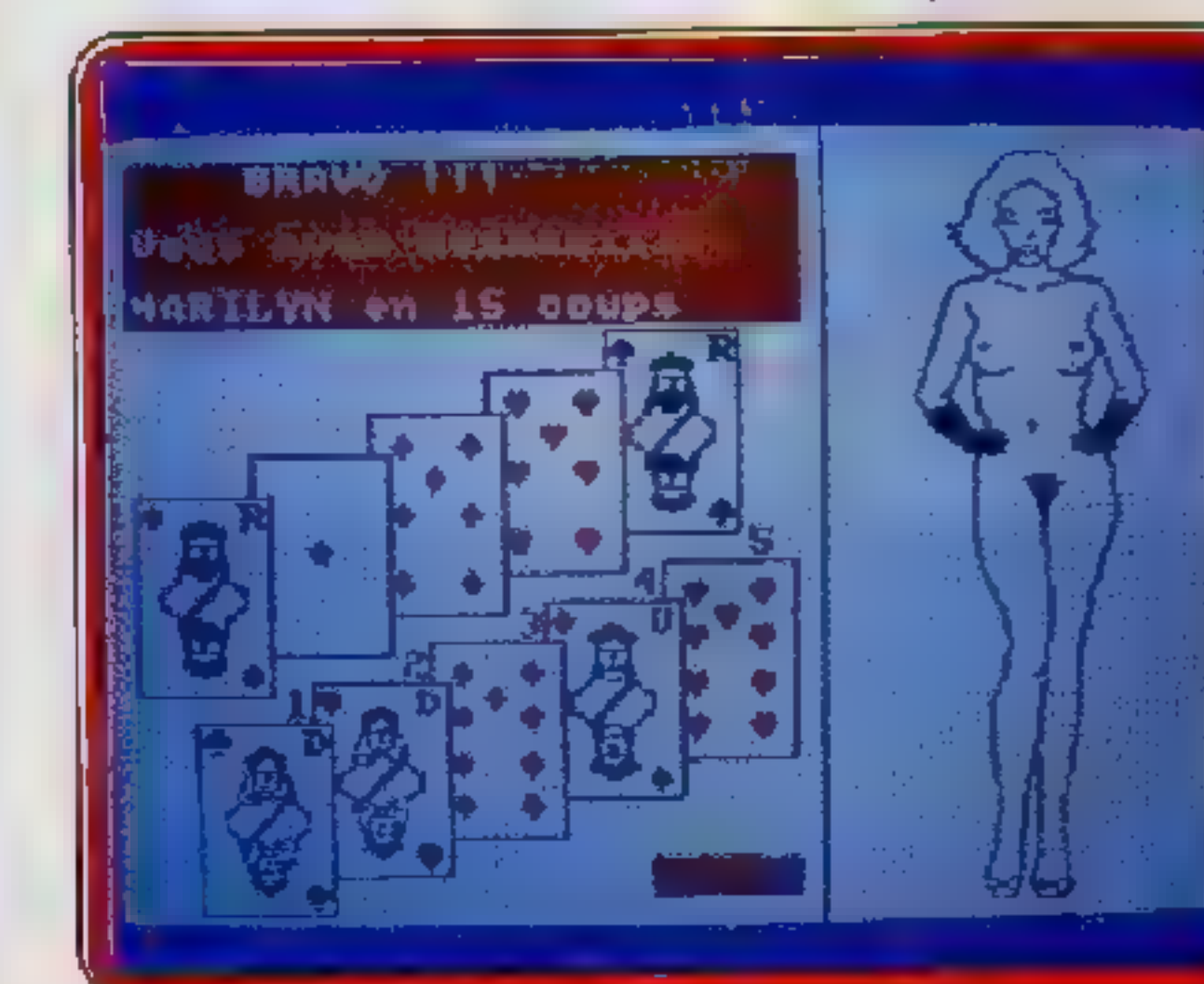
tenaires féminines, présente, en revanche, un côté éternel féminin avec dessous affriolants, qui risque de vous plaire. Pour respecter la loi du nombre nous ne rendrons compte que des parties engagées contre Melissa et Suzy. La belle est allongée dans la partie supérieure de l'écran.



Votre jeu occupe la seconde moitié. Capital de départ, 100 \$ de part et d'autre, car si Melissa se déshabille, vous aussi. Tous les 100 \$, et cela va très vite, vous perdez chemise ou dessous. Chaque tour débute par « le tapis pleure » obligatoire : la mise d'entrée est de 5 \$ pour avoir des cartes. Le logiciel ne connaît pas les finesses de l'ouverture. Pour gagner il n'est pas nécessaire de posséder une main minimum. Vous pouvez, au choix, parier, suivre ou relancer. Bref le programme se déroule de la façon la plus classique.

Peu à peu on apprend à connaître la philosophie de son adversaire. On s'aperçoit alors qu'il vaut mieux jouer gros. Notre effeuilleuse n'a pas le cœur bien accroché. Au-dessus d'une certaine somme elle ne payera pas pour voir et c'est vous qui vous rincerez l'œil. Le bluff marche et c'est des plus savoureux. Des roulements de batterie accompagnent le déshabillage progressif de Melissa, qui maudit ciel et terre, se sent pleine de courant d'air et vous demande d'éteindre la lumière, car c'est plus correct. La donne est rapide, le graphisme satisfaisant et vos partenaires plantureuses. Il est difficile de ne pas se laisser prendre au jeu. Le poker est lui-même d'un bon niveau. Il semble s'adapter à votre tactique. (Disquette Artworx pour Apple ; cassette pour Commodore 64.)

**Strip poker :** le logiciel vous propose de



déshabiller Marilyn. Il y a vol sur la marchandise. Cette Marilyn n'a pas le diable au corps. Son physique et ses vêtements, jupe bleue et corsage rouge acryliques, la rapprocheraient plus de la vendeuse Prisunic que de la star éternelle.

Le programme ne connaît aucune des nuances du jeu. On ne mise pas chez ces gens là. Ce qui appauvrit singulièrement la partie. Ne parlons même pas des minimums d'ouverture ou des pots, totalement inexistants. Il s'agit de déshabiller Germaine en vingt donnes et donc gagner huit fois. Un compteur de partie vous indique le nombre de manches restant à jouer. Le changement des cartes n'est autorisé que si le joueur possède un as dans le vôtre. Heureusement le donneur parseme généreusement les as dans votre jeu. Pour en finir avec ce logiciel médiocre, notons que le graphisme des cartes est des plus sommaires, ce qui entraîne souvent des erreurs de jeu. (Cassette Core pour Amstrad.)

**Strip poker :** un poker coquin qui ne se prend pas au sérieux, cela fait quand même du bien. Les graphismes sommaires déçoivent, surtout pour ce genre de jeu, où le vieux vicieux qui sommeille en chacun de nous espère toujours se rincer l'œil à bon compte. Vicieux, et non vicieuse, car



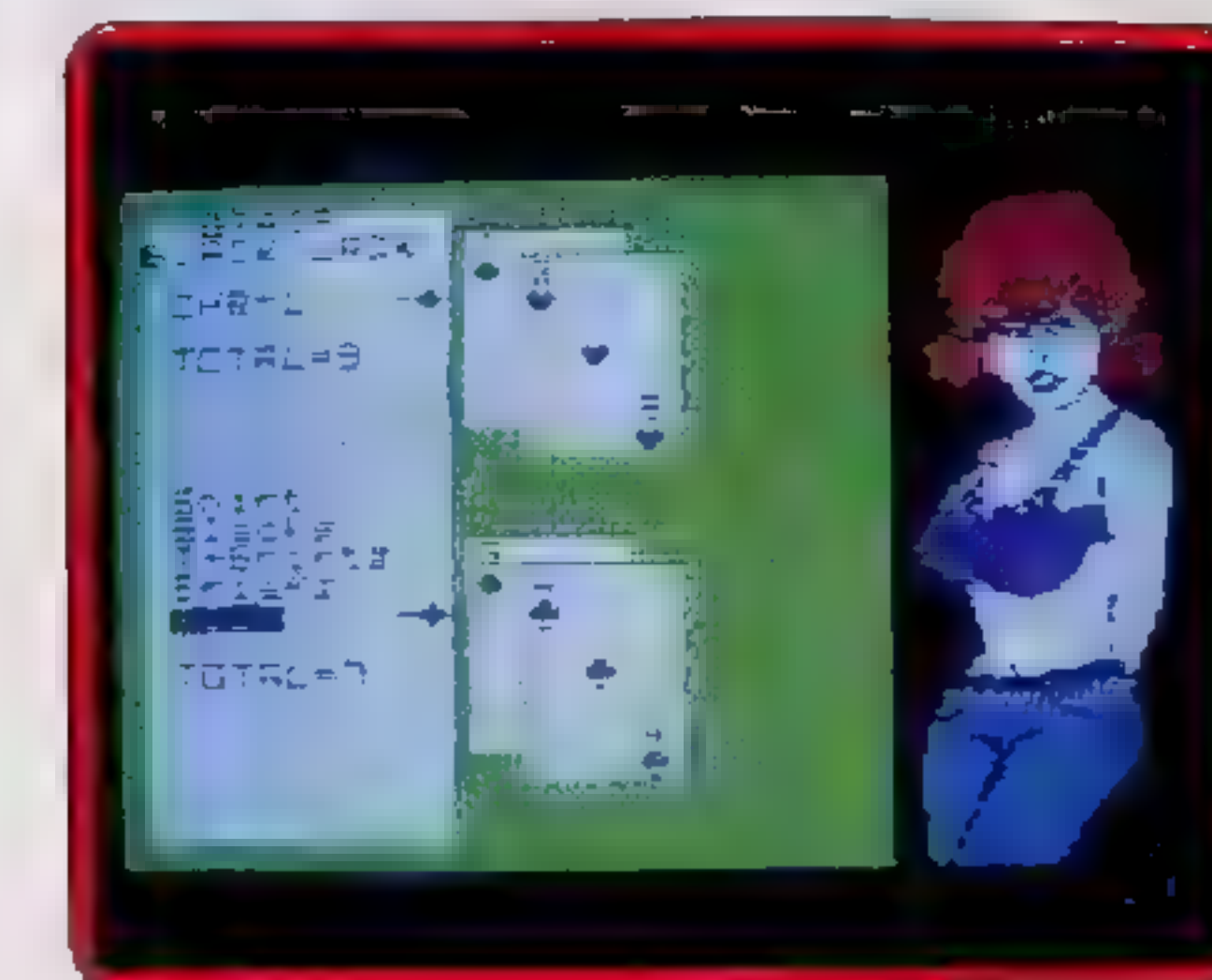
encore une fois la seule personne à se déshabiller est une gente demoiselle. En revanche l'animation et les textes apportent une note d'humour, très à propos.

Lorsque la voluptueuse Mindy joue sa chemise — ou bien pire encore — l'autre joueur, en forme de carte à jouer, transpire à grosses gouttes à l'instant fatidique du retournement des cartes. Si, par malheur Mindy l'emporte, il pousse un « sigh » à transpercer le cœur. Aussi drôle que de voir minauder sa partenaire quand elle doit dévoiler ses dessous. Le jeu lui-même n'apporte pas de surprise. Les règles classiques du poker sont respectées, c'est le moins qu'on puisse attendre. Un strip plutôt original qui renouvelle un peu la triste loi du genre. (Cassette Knightsoft pour Amstrad.)

**Strip Black Jack :** lueur d'espoir au départ quand le programme vous demande de décliner votre identité : homme ou femme. Déception : quelque soit la réponse, la même blonde apparaît sur l'écran. Gironde, elle répond aux critères américains et se présente poitrine en avant.

C'est à vous d'ouvrir le jeu et de risquer le tout, sans prime. Votre partenaire jouera toujours après et tentera de faire autant ou mieux. Le plus souvent elle se contentera de l'égalité. C'est celui qui perd qui s'y colle. Et un pull, un.

Le jeu perd un peu de son piquant lorsque

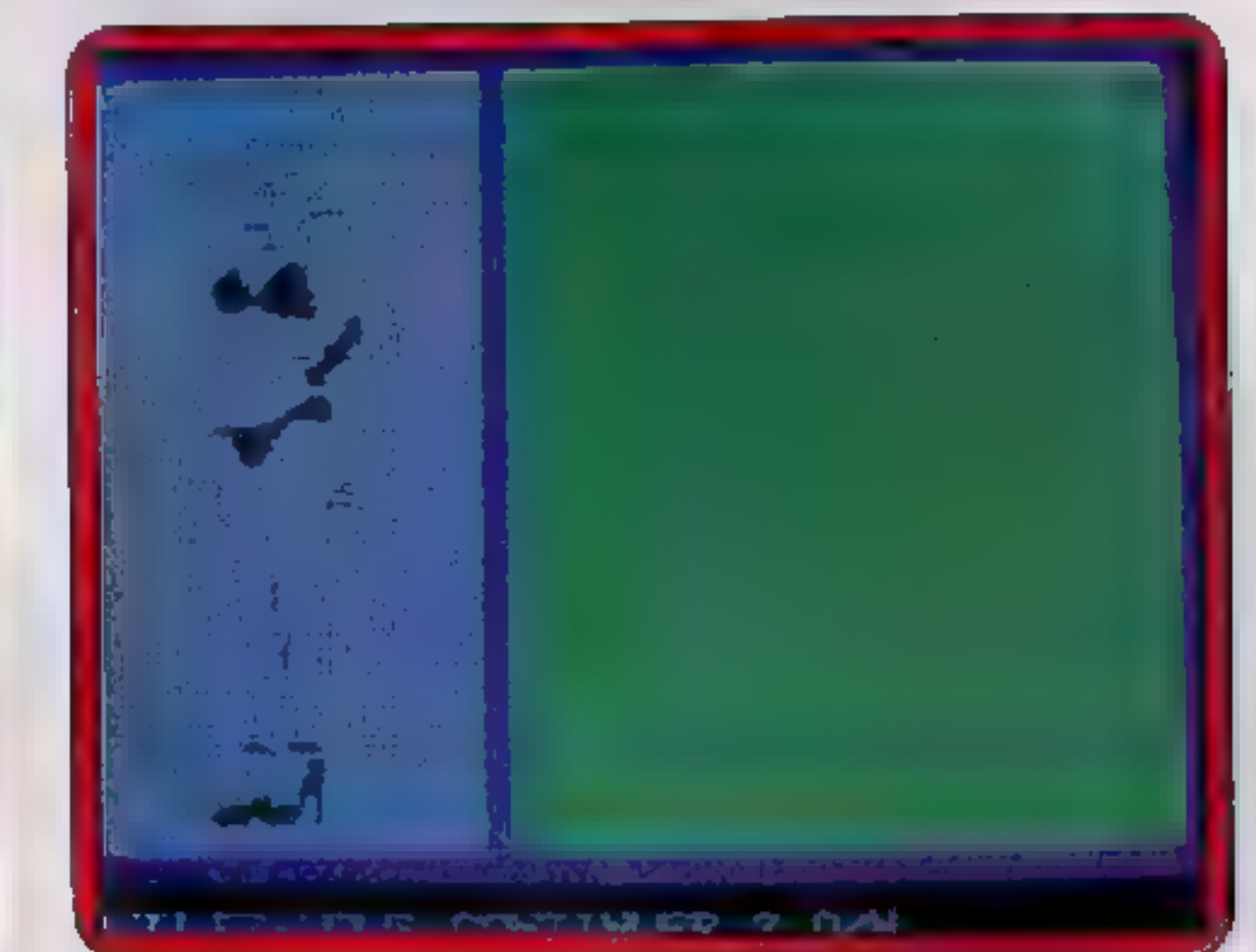


l'on sait qu'il est facile de mettre la jeune femme dans le plus simple appareil. Il n'est pas nécessaire d'aller jusqu'à dix-sept pour gagner. Aucune mise n'intervient pour aiguïser l'intérêt.

Le programme est correctement réalisé mais le jeu, trop simpliste, ne favorise pas une grande variation stratégique. (Disquette Sansoft pour Apple II.)

**Strip 21 :** les bourgeoises s'encanaillent. C'est au Black Jack que vous déshabillerez Jane : tailleur, escarpins et collier de perles. Loin du charme discret de la bourgeoisie, Jane ressemble plutôt à Margaret Thatcher en plus jeune, mais aussi excitante. Si vous perdez elle vous demandera poliment d'enlever veste, gilet, chaussures en passant par maillot, slip et médaille. Votre capital se compose de dix accessoires et vêtements divers.

Le graphisme est moyen. L'écran n'affiche que la carte que vous venez de tirer. Votre jeu est symbolisé par un compteur des plus explicites. Sa tactique de jeu est déroutante pour ne pas dire incohérente. Ainsi elle s'arrêtera parfois à dix points, lorsque ce n'est pas à sept ou à cinq. C'est assez incom-



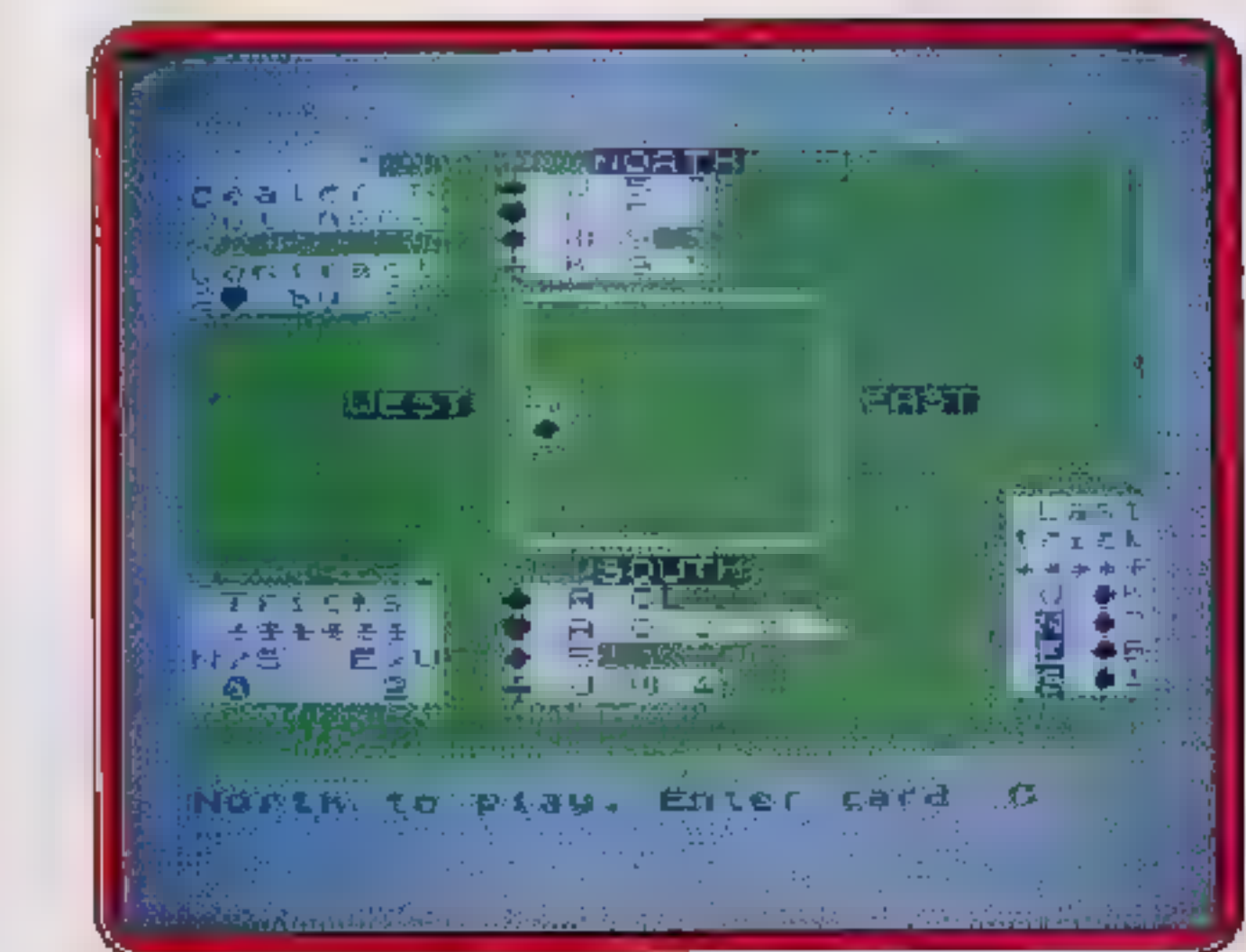
préhensible. Lacune gênante, le jeu n'intègre aucune mise. A l'actif de ce logiciel, l'originalité de la créature choisie. Pour enlever son tailleur, elle prend des poses d'effeuilleuse professionnelle, tout en continuant à vous appeler très cher. (Cassette Micropuce pour Oric.)

## Arsenic et vieilles dentelles

Difficile de faire tenir toutes les finesses et nuances de la crème de la crème des jeux de cartes en un seul programme. Si les aspects éducatif et entraînement tiennent le haut du pavé, le jeu véritable se limite à la portion congrue.

**Bridge player :** le Spectrum prend la place des trois partenaires manquants. Vous occupez toujours la place méridionale. Les donnes tirées au hasard à chaque fois sont malheureusement un peu traînantes. Que les enchères commencent.

Pour les fins joueurs précisons que le programme joue le système Acol et pratique les conventions Stayman et Blackwood. Les enchères pratiquées par l'ordinateur sont correctes. Vous pouvez sauter le stade des annonces en regardant les quatre mains et en choisissant d'emblée le contrat. Si votre camp emporte le contrat, ce sera à vous de jouer le mort. Le programme n'est pas de taille à rivaliser avec un joueur de compétition mais il offre un bon niveau et pratique impasse et répartition.

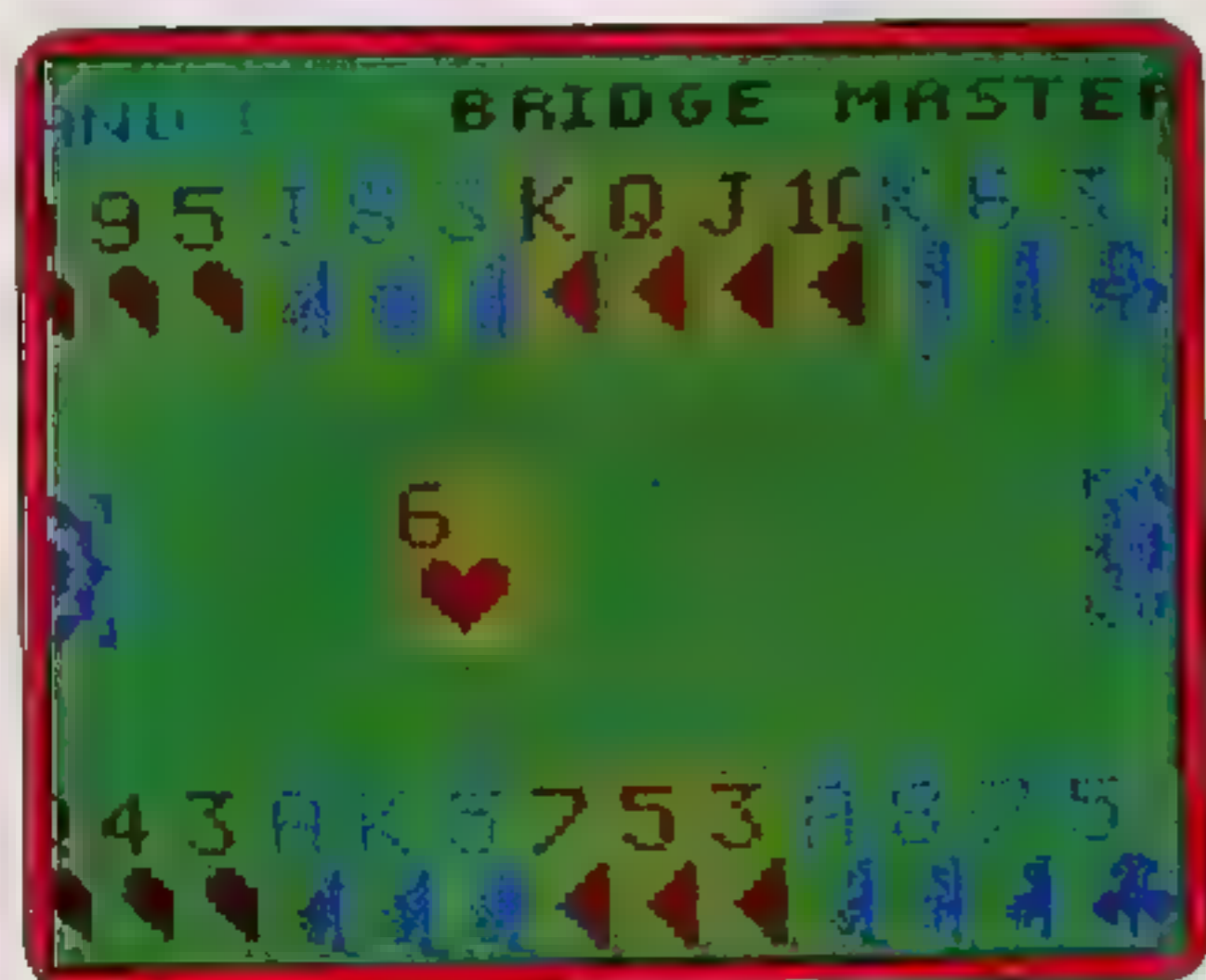


# CHALLENGE

L'ordinateur tient le compte des plis réalisés. A la fin de la donne, il vous informe du nombre de chutes ou de levées supplémentaires et tient les comptes des points de la partie et de l'ensemble des parties jouées. Vous pouvez alors passer à la donne suivante, choisir de revoir les quatre mains et éventuellement rejouer la donne. Sans que cela ne compte pour la marque bien évidemment.

Les possesseurs d'imprimantes pourront éditer les quatre mains, le déclarant et le contrat demandé. Un bon programme pour joueurs débutants ou moyens. Les graphismes sont clairs. (Cassette CP Software pour Spectrum).

**Bridge master :** le programme est plus un professeur de bridge qu'un partenaire. Il prend naturellement la place des trois autres joueurs. Vous choisissez une donne parmi les cent disponibles. Autoritaire, l'ordinateur refuse votre annonce si elle ne correspond pas à votre main. Il vous indi-

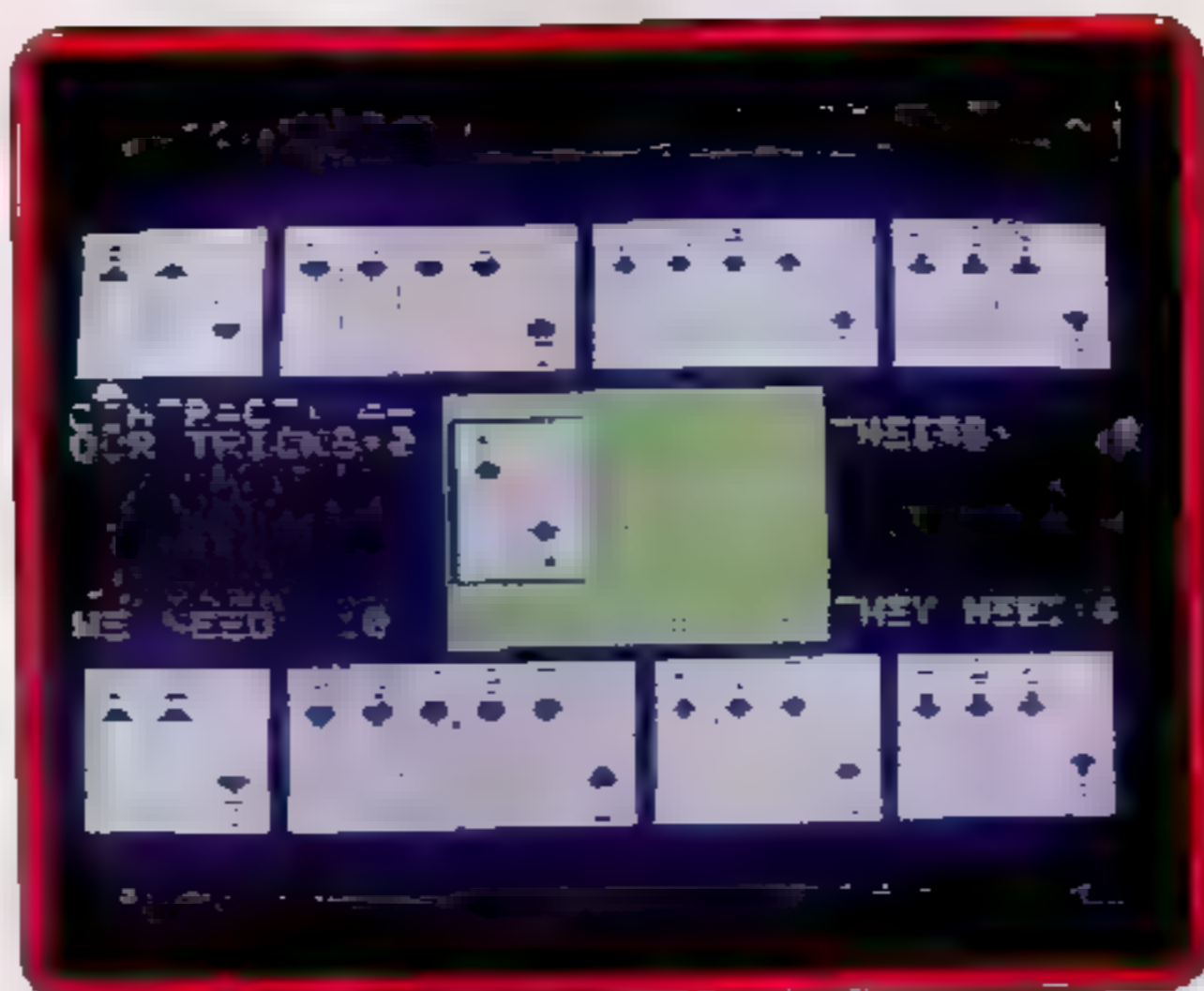


que la bonne enchère. Une fois le contrat établi, Bon prince, il vous indique votre pourcentage de réussite.

Le jeu de la carte peut commencer. Là encore, le programme refuse les coups qu'il considère trop faibles. En revanche, si vous jouez une carte valable qu'il n'a pas sélectionnée, il le signale, tout en jouant la carte de son choix. Si vous vous trouvez dans une impasse l'ordinateur se fait un plaisir de jouer le coup à votre place. Un nouveau pourcentage de réussite marque la fin de la donne.

Vous peaufinerez votre technique en rejouant à volonté une main. Le programme aime aussi à faire de vous un simple spectateur en manœuvrant en solitaire. Cette fonction est très utile au débutant qui peut ainsi analyser la stratégie de l'ordinateur. Ce programme pratique toutes les règles avancées du bridge, il permet donc des progrès rapides. Regrettons seulement qu'une option « jeu normal » ne soit pas disponible. (Cartouche + cassette Dragon Data pour Dragon).

**Bridge :** comme *Bridge Master*, *Bridge* est plus didactique que ludique. Touffu, il ne comprend pas moins de onze parties différentes. Les tout-débutants trouveront leur bonheur dans le manuel qui évoque les rudiments de ce maître-jeu des cartes. Au menu : une série de tests d'apprentissage.

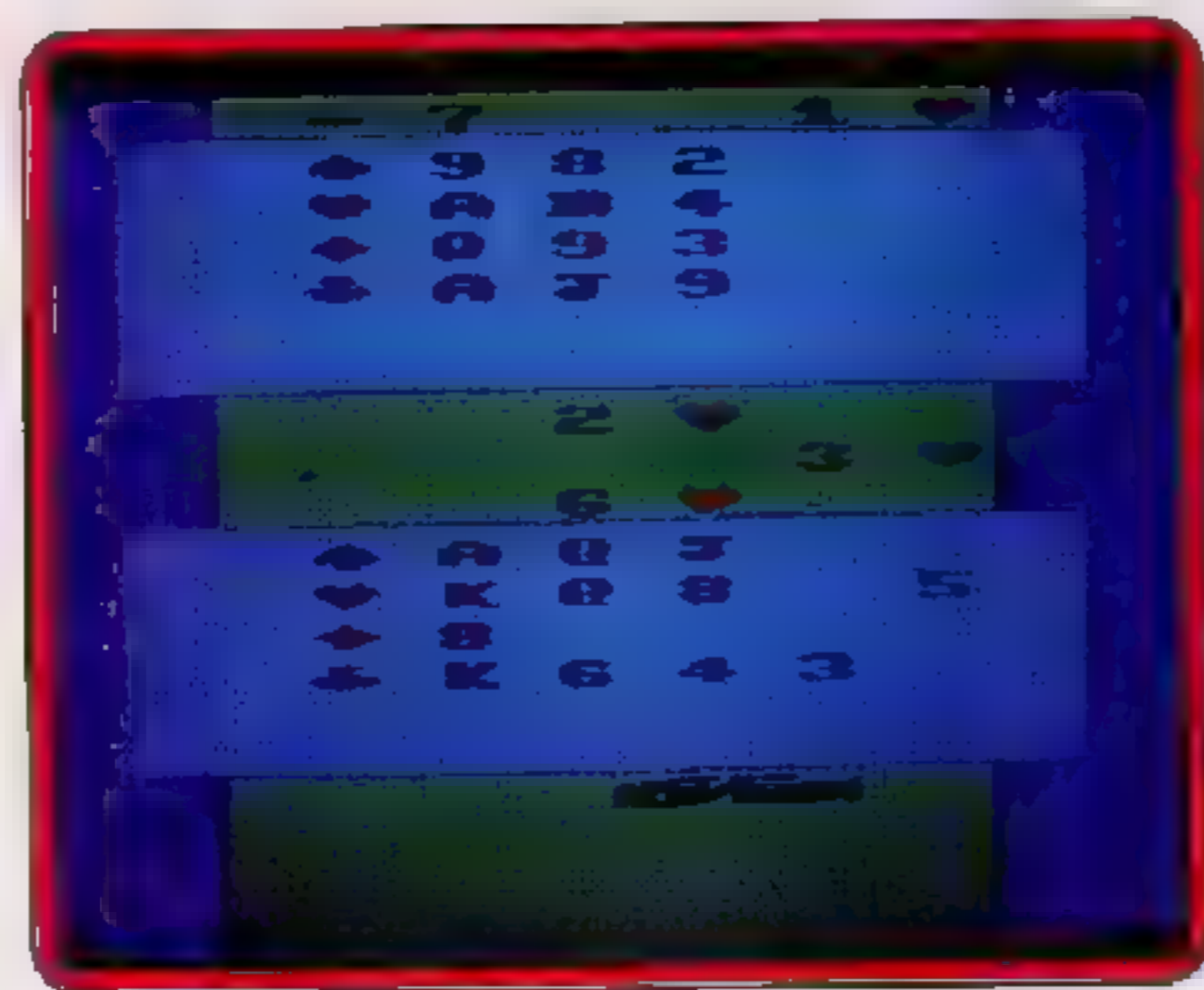


Vous apprendrez à maîtriser les annonces avec main faible ou main forte, les réponses puis les interventions à différents niveaux ; lorsque le système des annonces et des enchères n'aura plus de secret pour vous (score à l'appui), le moment sera venu de jouer la carte.

Parmi les cent donnes disponibles, les soixante-quinze premières sont des mains d'attaque et les vingt-cinq dernières des mains de défense. A chacune de vos erreurs le programme vous incite à reprendre la carte et à rejouer. Il le fait même pour vous si vous le désirez. Il est malheureusement incapable de reconnaître plusieurs coups de même valeur. Vous risquez alors de vous voir refuser une carte parfaitement jouable. Décourageant pour le joueur de bon niveau. Le jugement dernier intervient à la fin. L'ordinateur fait alors part de ses appréciations, selon ses critères bien évidemment.

Un programme très complet à réserver en priorité aux débutants et aux joueurs faibles car il est loin de connaître toutes les fines- ses du jeu. (Disquette C.B.S. pour Apple II).

**Bridge :** la bonne vieille console Atari 2600 révèle parfois des ressources insoupçonnées. Oui, c'est vrai, elle joue au bridge. Le graphisme est sommaire, le jeu de la carte pas vraiment génial. D'accord. Mais la mise en œuvre est facile, et le jeu agréable. Les annonces s'effectuent classiquement, uni-



quement entre vous et votre partenaire. On ne risque pas le contre, mais cette absence d'annonces adverses gêne aussi bien pour choisir son contrat que pour certaines attaques. On ne sait rien des autres mains. Ensuite, tout coule de source. Les commandes se font à l'aide du joystick, et le der-

nier pli ramassé, la partie peut être rejouée, éventuellement avec un autre contrat, et après avoir pris connaissance des mains des adversaires. Une option « pédagogique », est offerte pour améliorer sa technique, et observer la façon de jouer de l'ordinateur en position défensive. Ce logiciel bien conçu offre un entraînement facile et agréable, malgré les limites du programme. (Cartouche Atari pour Atari 2600).

**Bridge :** un logiciel de bridge. Un vrai. Ni mini, ni pseudo. Un jeu complet, avec annonces et jeu de la carte, qui offre des possibilités intéressantes, et dont les performances sont très honorables.

La mise en œuvre est particulièrement simple. A peine besoin de lire la notice, pour peu que l'on ait l'habitude du bridge. Le jeu se déroule tout à fait normalement. L'ordinateur joue à la fois le partenaire et les deux adversaires, et n'hésite pas à demander un contrat. Le joueur humain se trouve donc, soit en position d'attaquant, soit de défen-



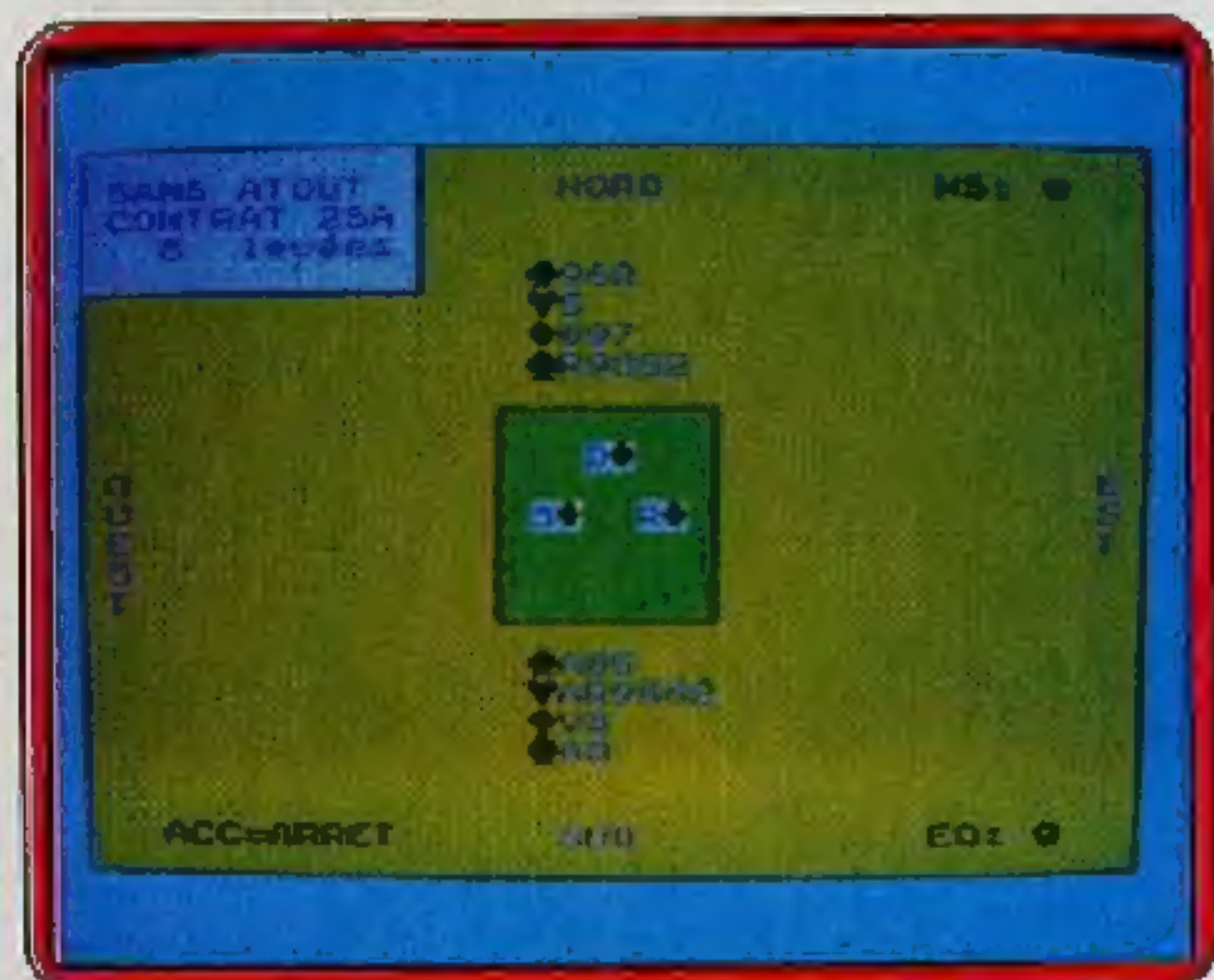
seur. Le déroulement de la partie s'effectue facilement. A la fin, l'ordinateur comptabilise les points et présente la marque selon les normes habituelles. Avant chaque partie, un menu permet le changement de certains paramètres, équipe par équipe. Par défaut, l'ordinateur joue mais il est possible d'adopter les techniques... Chaque joueur retrouve ainsi ses habitudes, et les plus confirmés pourront également choisir des méthodes différentes pour chacune des équipes, pour les tester. Le programme n'est certainement pas sans faille. Sa complexité est telle, le nombre de possibilités si élevés, que la machine peut parfois jouer de façon aberrante. Ces cas sont très rares, car ce programme profite de l'expérience des différents bridges sur *Apple* et *Macintosh*, du même auteur, qui se sont affinés au cours des années.

Bien entendu, il manquera toujours à l'ordinateur le feeling du grand joueur, qui annonce un contrat même s'il lui manque un point, ou s'abstiendra là où la machine se jette à l'eau, parce que mathématiquement le contrat semble jouable. *Bridge* est un logiciel abouti, réussi graphiquement, facile d'emploi, qui tiendra tête à de bons joueurs de société, et qui ne sera pas ridicule face au joueur de club. Du sérieux. (Cassette et disquette Nice Ideas pour M.S.X. et Commodore 64.)

# CHALLENGE

**Mini-bridge :** ce logiciel n'est pas un véritable bridge, puisqu'il se cantonne au jeu de la carte. Les annonces, considérées comme un art difficile, sont totalement évacuées. L'ordinateur détermine lui-même le contrat, en vous laissant la possibilité de le refuser et d'en proposer un autre. Ce qui ne pose pas de difficulté, puisque le jeu de votre partenaire s'étale en clair sur la table. Ce parti pris provoque une certaine frustration. En bridge, la façon d'annoncer est capitale, les grands joueurs creusent l'écart avant d'avoir abattu leur première carte. Les débutants, en revanche, qui ignorent tout des délices d'un deux trèfles d'entrée selon Albaran et Le Dantu ou d'un quatre sans atout selon Backwood, découvriront les suaves subtilités des relances au mort et le frisson des impasses au roi.

Le jeu de la carte est puissant, et satisfait des joueurs entraînés. L'ordinateur joue avec discernement, et n'hésite pas à prendre certains risques calculés, comme par exemple tenter des impasses. Outil d'entraînement, *Mini bridge* permet de rejouer une partie en cours ou terminée, afin de chercher d'autres arrangements, soit en mode normal, avec votre jeu et celui du mort, soit avec les mains des adversaires étalées, pour observer la façon de jouer de l'ordinateur, soit enfin en mode totalement



manuel. Vous jouez alors à la place de l'ordinateur. Il est également possible de distribuer les cartes, pour résoudre des problèmes et de créer un fichier de cinquante parties. Le manuel est assez bref mais clair. Vous le complèterez avantageusement par un ouvrage plus complet sur le jeu de la carte, qui sera immédiatement mis en pratique grâce à l'ordinateur. *Mini-bridge* remplit bien son contrat : initier et entraîner au jeu de la carte. Pour des parties complètes, avec les annonces, il faut se tourner vers d'autres logiciels (ce qui implique bien sûr d'autres ordinateurs)... ou trouver trois partenaires. (Cassette Edil Belin pour TO7/70 et MO5).

## Tables mixtes

Trois jeux pour finir : garde sans chien pour un tarot bien ficelé, incompatibilité entre qualité et quantité pour *Playbox* qui joue la carte du nombre ; hermétisme et ésotérisme pour un jeu qui nous vient d'Angleterre, le « cribbage ».

**Jeu de tarots :** seul contre trois ou plutôt contre l'ordinateur. Encore un vice qui vous entraînera tard dans la nuit. Prise, garde, garde contre, chasse au petit, tous les frissons du tarot à quatre sont à votre portée. L'ordinateur a une longueur d'avance puisqu'il a l'œil sur trois des quatre mains.



Soyez sans crainte. Il joue le jeu sans profiter de sa supériorité. Vous pouvez changer de main comme vous l'entendez, provoquer une donne aléatoire, voire choisir les cartes de vos compagnons de jeu si la stratégie n'est pas votre point fort. Vous prenez ? Le chien s'affiche (les blancs d'atouts et d'habillés ne comptent pas). Le jeu commence, fidèle à la réalité. L'ordinateur, moins niais qu'on ne serait porté à le croire, ne joue pas son roi d'entrée. Le suspens reste entier. En revanche la chasse au petit ne rentre pas dans ses cordes. Pas question de tricher : sur l'atout on monte. Détail décevant : il est impossible de voir le dernier pli. A la fin de la partie s'affiche le nombre de points réalisés ou chutés ainsi que les scores. Le jeu est rapide et agréable et les graphismes soignés. Le dessin des cartes est superbe. Il s'adresse aux débutants ou aux joueurs en mal de partenaires. Sans surprise mais solide. Pas de règles dans la notice et un seul niveau de difficulté, dommage. (Cassette Nice Ideas pour VG 5000 et M.S.X.).

**Cribbage :** adaptation d'un jeu visiblement très populaire en Angleterre, mais totalement inconnu en France, il s'adresse aux connaisseurs. Car si vous ne possédez pas les règles de jeu au départ ne comptez pas sur les explications énoncées dans le programme pour vous éclairer. La notice écrite est inexistante. Aucun secours du côté du



distributeur, ASN, incapable d'apporter la moindre information. C'est dommage.

**Cribbage** se joue à deux, en l'occurrence vous affrontez l'Oric qui a un énorme avantage sur vous : il comprend ce qui se passe. Grossièrement le jeu se déroule en trois phases, la distribution et prise en main des cartes, le jeu et le bilan ou show. Chacune des phases donne lieu à une comptabilisation différente des points. Six cartes sont distribuées au départ. Le donneur en écarte deux pour former le « crib ». Par la suite on joue une carte à la fois en marquant des points dans certaines conditions. Exemple : deux points pour deux cartes consécutives de la même valeur, un point pour une suite de trois cartes, etc. Puis on procède au bilan. Avec une autre comptabilisation des points qui n'est pas plus claire, que la précédente.

Les points sont matérialisés par des fiches sur une espèce de tableau perforé. Voilà, si vous trouvez cela limpide, moi pas. Tous ceux qui ont compris peuvent écrire au journal. Je ne me prononcerai ni sur la qualité du jeu ni sur celle du logiciel. (Cassette UK Software Ltd pour Oric).

**Playbox :** ce logiciel intègre sept jeux sur la même cassette ce qui ne laisse rien présager de bon pour leur qualité respective. Ils se jouent seul contre l'ordinateur. Outre



le morpion, l'awari, le jackpot, hold-up et mastermind *Playbox* propose un poker et un poker patience.

Le poker est réduit à sa plus simple expression. Crédit de vingt-cinq, mise en une seule fois et changement des cartes. Les gains sont fixes pour chaque figure. Par exemple deux pour la paire et cent pour le flush royal. Sans grand intérêt.

Le poker patience est une sorte de mots croisés, les figures remplaçant les mots. Celles-ci s'ordonnent sur une matrice de cinq sur cinq. En début de partie toutes les cartes sont cachées. Vous les dévoilerez au fur et à mesure de la partie. Question de stratégie. Il faut donc ordonnancer les couleurs, chiffres et rois pour obtenir un maximum de full (15 points), carré (20 points) et flush royal (50 points) en colonne ou en ligne. Les figures, plus simples, rapporteront les points suivants : paire : un point, double paire : deux points, brelan : cinq, quinte : dix et flush : douze. Amusant mais limité. (Cassette Norsoft pour Amstrad).



habituelle. Méfiez-vous des rats, ils sont dangereux lorsqu'ils sont affamés. Quant au monstre qui rôde, je vous laisse le soin de le découvrir vous-même. Une visite dans son antre m'a suffi, pour ma part ! La dernière partie de votre quête se déroule dans un pays lointain, où vous serez amené à côtoyer éléphants, gorilles, serpents et autres bêtes, sans compter votre fameux cousin Arsin, dont l'agent secret n'aura pas manqué de vous parler. Si tout se passe bien, vous pourrez enfin mettre la main sur les diamants fabuleux qui constituent votre héritage... et peut-être même sur un « petit » bonus supplémentaire. Le dialogue avec l'ordinateur se fait de manière classique (verbe plus complément), mais le voca-



*La pharmacienne est facétieuse. Elle vous tire la langue. Gardez votre sang-froid.*

bulaire est assez limité. Le programme est truffé de commentaires amusants et la synthèse vocale y bat son plein, sans compter quelques effets d'animation. Un bon jeu d'aventure en français, pas trop difficile. (Disquette M.C.C., pour Apple II).

Jacques Harbonn

## Meurtre sur l'Atlantique

La croisière luxueuse tourne au jeu de massacre. L'assassin fait-il partie de l'équipage ou du gratin mondain ?

Un mort, trois disparus. « Je suis Georges Courrais. C'est moi qui ai découvert le mort en prenant mon service à cinq heures. Malheureusement on n'a rien vu, vous ne trouverez pas de témoins. » La grande actrice Pamela Carrington : « Ce meurtre ! Quelle vulgarité. » La postière Marie Annick Bionchon : « Je trouve qu'il se passe de drôles de choses sur ce bateau. » Le groom : « Je n'ai qu'un souvenir particulier de cette soirée : un passager étranger venant du bal est passé vers vingt-trois heures en grommelant, je vais le tuer. » Le matelot Mimile : « Vous savez la vie à bord n'est pas très drôle, alors on s'occupe comme on peut. » Enfin un jeu d'aventure où les héros ne sont pas inexistantes. Loin des stéréotypes belle princesse et preux chevaliers fades, transparents et simplistes, les personnages sont vivants, palpables, ni tout noir, ni tout blanc, bref plus humains, et partant plus intéressants. Si stéréotypes il y a, ils sont variés et empruntés à une époque riche de mythes et de fantasmes : les années folles sur fond de compétitions technologiques, de climat international explosif, sans oublier les plumes d'autruches, le strass et les bulles de champagne. ▶

conseille de garder votre argent (mais au fait, êtes-vous parvenu à le retrouver ?) car il vous sera plus utile ailleurs. Il y a deux autres appartements à l'étage : celui de votre ami Harry Cover (loquace mais abruti) et votre petit studio personnel (non, non, calmez votre ardeur, la femme de ménage refuse de vous y suivre !). Dans ce dernier, vous trouvez un ordinateur et une disquette du meilleur jeu jamais créé. Un bon conseil en tous cas : effectuez une sauvegarde avant de vous laisser tenter ! Bon, il est temps de sortir maintenant. Un grand bonjour en passant au concierge et vous vous retrouvez dehors.

Pour l'instant, vous ne savez toujours pas ce que vous cherchez (comme vous le fait remarquer d'un air goguenard le programme). Seuls le concierge (lorsque vous aurez mis la main sur un certain chapeau) ou l'agent secret (et caché) pourront vous fournir les indices principaux, mais il est encore trop tôt. Il fait beau et après cette matinée passée enfermée, sans doute aurez-vous envie de prendre un peu d'exercice. Je vous y invite en tout cas, en

espérant que vous préférerez les exercices de souplesse aux exercices de force pure.

Pour poursuivre votre entreprise, vous devez emprunter la rue barrée. Mais l'agent de police 213 garde le passage et vous devez faire preuve d'astuce pour le tromper (un petit tuyau en passant : le monsieur chauve, très complexé par sa calvitie, peut vous aider si vous trouvez le moyen de lui faire repousser ses cheveux). Faites aussi un tour à la pharmacie et pourquoi pas à la casse, on y trouve des choses intéressantes, même si elles vous semblent inutiles au premier abord. Quand au punk, vous devez à tout prix réussir à gagner son amitié si vous ne voulez pas finir vos jours accroché à un ballon stratosphérique ! Après quelques péripéties, vous parvenez à franchir cette satanée rue barrée. Rien ne vous empêche d'aller vous distraire un peu à la salle de jeu, mais cela ne vous fera en rien progresser. Essayez plutôt de mettre la main sur l'agent secret pour recueillir quelques renseignements supplémentaires. Pour la suite de vos recherches, il faut vous montrer courageux et vaincre votre claustrophobie

# SOS AVENTURE



Le scénario rappelle les films français d'avant-guerre : modern' style et art déco. Construit presque théâtralement, il respecte l'unité de lieu : le « somptueux » paquebot Bourgogne, l'unité de temps : vous intervenez le lendemain du bal masqué, soir du drame. L'intrigue, elle, mêle les débuts de l'histoire de l'informatique, l'espionnage nazi et le racket auprès des commerçants sans oublier les « tragédies passionnelles ». Le plus savoureux est sans conteste la découverte progressive des personnages. Progressive, car certains ne se dévoilent qu'après six, huit heures de jeu. Quarante personnages-clés sont à bord : un vrai panier de crabes. Le graphisme, fait de photos digitalisées, ajoute à la crédibilité de l'ensemble. Vous retrouverez des têtes connues : Fabius en blanchisseur, Jack Lang, Charlot ou encore Mortimer et son inséparable pipe. Le paquebot, en coupe perpendiculaire, s'affiche en permanence sur votre écran. Un pixel scintillant indique votre position. Sur la droite une fenêtre décrit

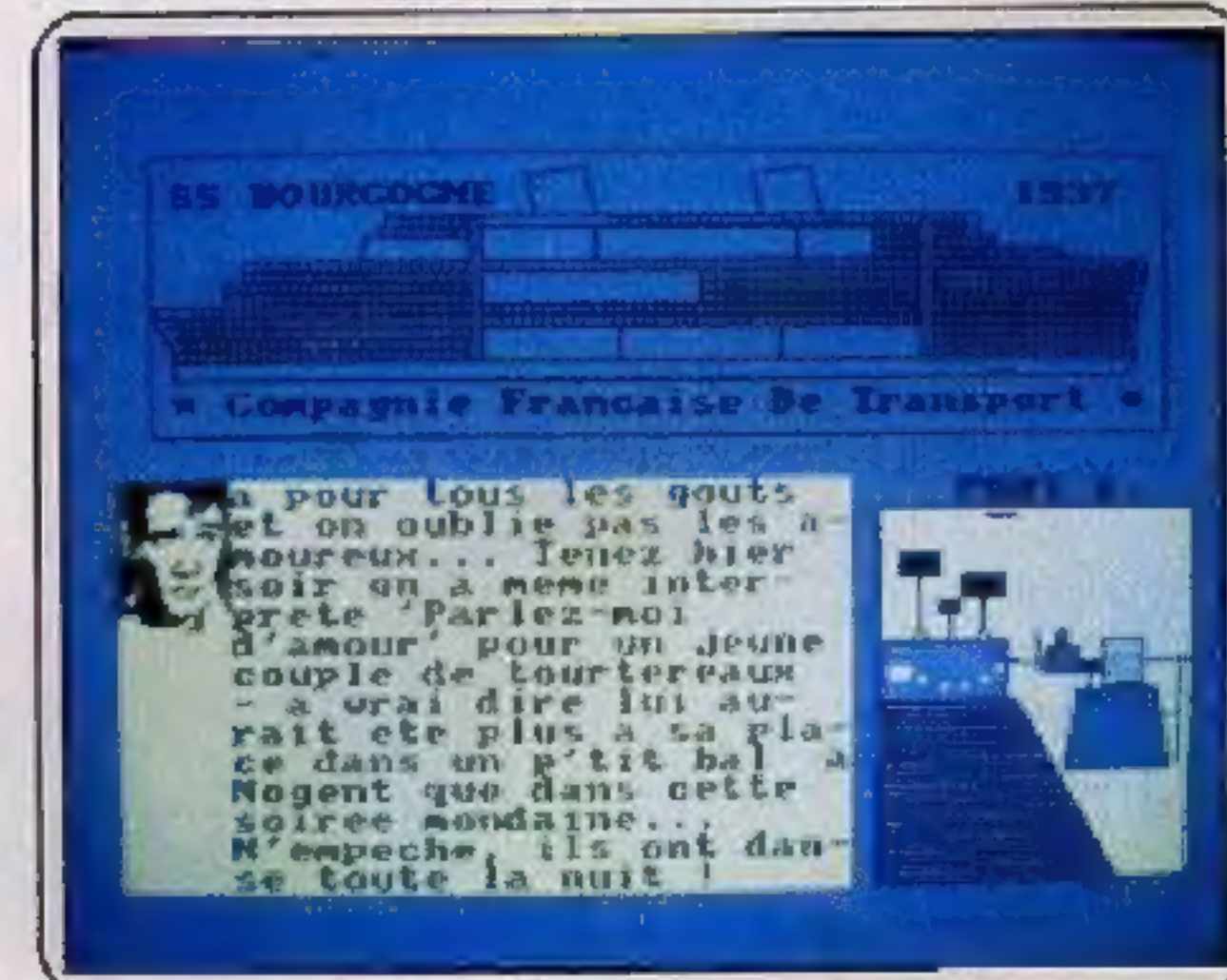
la pièce dans un dessin stylisé et carré, en harmonie avec le style de l'époque. Côté documents, *Meurtre sur l'Atlantique* vole la palme d'or à *Meurtre à grande vitesse*, également développé par Cobra Soft. Les amateurs d'enquêtes jubileront. C'est original, drôle et très bien fait. Epluchons le dossier d'indices : coupure de journal qui annonce l'embarquement de Lavalère, le regretté disparu, et de son bimoteur le Sirius. Rapport de quart, liste des passagers, messages compromettants, radio-télégramme, photos et lettres anonymes, sans oublier le microfilm classique, le révélateur d'encre sympathique et le traditionnel message codé. En tout, plus de trente-cinq indices plus ou moins décisifs pour le déroulement de l'enquête. Le livret-guide est lui aussi très bien fait. Les photos et la liste des passagers sont fournies afin de réaliser un fichier. De plus les questions du concours pourront vous conseiller quant à la marche à suivre. L'heureux gagnant aura tout loisir pour

se jouer son propre film lors d'une croisière en Méditerranée. Les perfectionnistes apprécieront la bibliographie qui leur permettra de s'imprégner du climat de l'époque.

Une seule méthode au départ : la méticulosité. C'est peut-être le côté le moins réjouissant : inspecter les cinq cents et quelques pièces du navire pixel par pixel prend des allures d'aiguille dans une botte de foin. Heureusement cette botte-là est très habitée et regorge d'aiguilles. Dans un premier temps tout se complique, les nouvelles découvertes ne faisant qu'emmêler un peu plus le nœud de l'intrigue. Mais très vite la trame s'éclaircit et par recoupements vous cernez peu à peu les différentes histoires. N'oubliez pas que tout vient à point à qui sait attendre. Au bout de huit heures, les disparus réapparaissent après un séjour dans les malles ou la cale du paque-



**Le coiffeur est le confident idéal. Sous ses propos badins, que cache Pamela Carrington ?**



**Le bal masqué était l'occasion rêvée pour accomplir un meurtre. Le chef d'orchestre dit tout.**

bot. Mais l'horloge ne joue pas toujours en votre faveur, ce ne serait pas drôle, l'ascenseur peut par exemple tomber en panne. Pour retrouver les personnes, référez-vous à la liste des passagers. Avant de fouiller les endroits interdits munissez-vous du mot de passe. L'encre sympathique n'est pas utile là où on le croit de prime abord.

Et puis si vous pataugez, vous pouvez toujours vérifier la véracité de vos découvertes grâce aux tests. Pour réussir, pas de secret : s'identifier au premier degré à Hercule Poirot, Miss Marple ou Phillip Marlow, chacun ses références, et mener une enquête comme si vous y étiez. De toutes façons, si vous n'y êtes pas du tout, appelez Cobra Soft, les indications évolueront au cours des semaines. (Version Amstrad, prix disquette et cassette : C. La version Thomson est en cours de réalisation, des adaptations sur Commodore, Spectrum et Oric sont prévues.)

Nathalie Meistermann

## SOS AVENTURE

# Message in a bottle

### Marc

Marc Berling nous a envoyé des conseils très précis pour venir à bout de *The Staff of Karnath*. Pour ne pas dévoiler tous les secrets, et enlever le sel du jeu, voici des indications pour quelques pièces : North tower upper. « Stoly » éteindra la porte électrique suffisamment longtemps pour que vous puissiez passer.

The morning room. Placez-vous à gauche de la table et tirez sur les fleurs à l'aide du sort « Ibrahim » jusqu'à ce qu'elles tombent par terre, libérant le morceau de pentacle.

The library. Utilisez « Yerobas » sur la pièce de pentacle avant de la prendre. Cela stoppera l'attaque du squelette.

East tower upper. Passez sous le crâne lorsqu'il monte.

The treasury. « Knossos » fera léviter le serpent.

The balcony. Utilisez « Forthrin » sur le moine et sur les armures. Ce n'est qu'après vous être enchaîné que vous pourrez éviter les chocs électriques.

The waiting room. Attendez une minute et observez le mur au-dessus du feu.

West tower upper. Utilisez « Ibrahim » sur le troll.

The timeless room. Utilisez « Throbin » sur le tapis avant de vous placer dessus pour le faire léviter, mais surtout, ne restez pas longtemps dans la pièce car le temps s'y écoule plus rapidement qu'à la normale.

Upper guard room. « Forthrin » vous débarrassera temporairement de la sorcière. Utilisez « Throbin » sur le bouclier accroché au mur, puis « Omphalos », et passez simplement sur la croix ainsi libérée. Cette croix vous est nécessaire afin d'éloigner le vampire qui garde la porte dans « the tower lower ».

South tower upper : passez sous l'araignée quand elle monte.

North tower lower. « Ibrahim » sur l'araignée libérera la pièce de pentacle dans the storeroom mais seulement pour un certain temps !

### José

Euréka, au Moyen Age, avant de prendre la harpe, prendre le sac. Sur le nid d'aigle, il n'est pas nécessaire de tuer le rapace, tapez « creuser », « prendre tunique », « bas ». Pour délivrer Merlin, tapez « enlever harpe », « jouer harpe », « jailhouse rock » puis « prendre anneau ».

### Gilles

Salut, je t'écris car je suis coincé dans *Sorcery* pour M.S.X. Sauver les huit sorciers est un jeu d'enfant, mais après je ne sais pas ce que je dois faire ? Après avoir délivré tous les sorciers, il faut se rendre dans la salle.

### Patrice

Je suis coincé dans F.R.E.E. Dans le palier derrière l'armoire quand j'entre la phrase « pousse mur », l'ordinateur m'indique « clic », un cadran indique « \*\*\*prêt\*\*\* », et je ne sais pas ce qu'il faut faire. Je n'arrive pas non plus à ouvrir la trappe.

### Charles-Arthur

En réponse à Clément, bloqué dans *Dallas* quest, quand tu arrives à la poste, après avoir trouvé le flash, tu dois te décharger de ton sac à dos, pour ne pas mourir bêtement, désarticulé au bas de l'échelle vermoulue. Pour des-

cendre l'échelle tu dois taper « climb ladder ». Dans *King's quest*, quel est le nom du gnome qui passe près de la maison ? Pour tuer le géant, vous devez aller chercher des petits cailloux (pebbles) et un lance-pierres dans le pays du géant. En présence du géant, taper « use the sling ».

### Alain

Je suis complètement coincé dans *Hacker*. Que répondre au satellite à sa quatrième question : « identify location of test site ? »

Pour Stéphane (n° 28) et Jean-Stéphane (n° 28) : le passage secret se trouve derrière l'armoire. Il faut pousser l'armoire, arracher la goupille de la grenade et la lancer. Pour Olivier (n° 28) : tu as une brique et un garde. Assemble le tout et assomme le garde avec la brique !

### Arnaud

Pour aider Rémi (n° 28) : pour allumer la pièce où il y a le téléporteur dans le Docteur Génus, il faut aller dans le vestibule, de là aller au sud puis à l'est. Prendre le briquet. Aller ensuite au nord, quand on est dans la pièce aux quatre directions. Aller encore une fois au nord, dans le noir, et là, allumer le briquet. Pour ma part, je suis bloqué devant la falaise de l'île maudite.

### Ludovic

Pour Michel, dans *Kikekankoi*. Pour avancer avec la barque, il faut taper « rame », et pour quitter la barque « laisse barque ». A mon tour de demander de l'aide : je n'arrive pas à me débarrasser du robot.

### François

Chers lecteurs de *Tilt*, la situation est grave ! Je suis coincé dans *Dallas Quest*. Comment me débarrasser de l'anaconda ? Quel objet faut-il donner au perroquet ? Au singe ? Peut-on monter sur le cheval qui se trouve dans la cour ?

Dans *Spiderman*, pour vaincre le lézard il faut prendre l'acide et le calcium, les mélanger dans le laboratoire. Ensuite retourner dans la salle où se trouve le lézard et lancer le produit obtenu (« Drop » ou « Throw »).

### Olivier

Ouille ! *Hacker* pour Atari me pose un problème. Quel est donc le nom de ma compagnie ? Toutes mes humbles gratifications au généreux (se) sauveur.

### Lionel

Je suis complètement bloqué dans *Zorro* pour Atari. J'arrive à prendre le mouchoir de la jeune femme enlevée, à marquer le taureau du « Z », à mettre les deux cloches. Là, dès que la deuxième cloche est installée, le caveau s'ouvre et on peut descendre. Ensuite, on y prend l'argent qui s'y trouve. Lorsqu'on a tout pris, on remonte et on va rechercher une trompette pour pouvoir récupérer la botte. Après, on descend dans le puits chercher le verre. C'est à partir de là que je suis bloqué. J'espère que quelqu'un m'aidera !

### Grégory

Je suis bloqué dans *Orphée*. Je n'arrive pas à prendre la clé en rubis, dans le village. J'ai celle de la sorcière et j'ai le dragon à mes côtés. Comment ouvrir la porte nord dans le château de Satan ?

### Jean

En réponse à Vincent et Gontran (n° 28), pour descendre sous la tour dans *Le diamant de l'île maudite*, il faut se débarrasser de l'araignée en lui lançant la massue, puis allumer la torche sur le volcan. Pour descendre taper : « ouvre la trappe » puis « descend ». La grille s'ouvre avec la clé qui est dans le paquet de cigarettes.

Pour Emmanuelle (n° 28) : dans le *Sceptre d'Anubis* tu dois prendre les allumettes et la lampe, taper « allume allumette », puis « allume lampe ». Pour la toile tu dois avoir l'épée et taper « tranche toile ». Pour les crocus « accroche corde » puis « franchis fosse ». Par contre je suis bloqué plus loin. Comment prendre le sceptre dans la salle des coffres ? Dans *Orphée*, comment prendre la clé des gardiens ? J'ai le mot de passe, mais les gardiens me rejettent.

### David

Je viens de trouver comment entrer dans le château de *Castle of Terror*, pour répondre à Stéphane et Frédéric (n° 24). Suivre les consignes de Frédéric pour verrouiller le pont-levis. Après l'avoir fait, aller au nord. Vous vous trouvez devant une immense porte en chêne verrouillée. Tout semble indiquer qu'il faille trouver une clé. Mais non ! Allez-y en force en faisant « knock door ». Vous voilà prêt à entrer dans le « *Castle of terror* ». Mais il faudra charger la suite du programme avant de poursuivre votre superbe aventure. Bonne chance !

### Hervé

Je suis actuellement sur la face B de *Tyrann*. J'ai trouvé le sceptre de paix, mais je ne comprends pas le langage des dieux et n'arrive pas au temple. Je compte sur tous les lecteurs de *Tilt*. Merci !

### Thierry

Je réponds à Alexis (n° 27) pour *the Hobbit*. Après être sorti du donjon des Gobelins, il faut faire SE, E, SE, E. On trouve alors l'anneau qu'il faut prendre (wear ring), puis sortir du domaine des Gobelins par l'ouverture dans la grotte où l'on s'est fait capturer. Pour cela, il suffit de taper N, D, N, et « open crack », puis S pour se retrouver sur « a narrow place ».

Je lance à mon tour quelques S.O.S. Dans *Sabre Wulf*, je ne trouve qu'un seul morceau de parchemin. Comment trouver les trois autres ?

Dans *Hacker*, je ne trouve pas quel nom donner à la demande des satellites de surveillance. Dans *The Hobbit*, comment obliger Bard, l'archer, à m'accompagner dans l'antre du dragon ? Enfin, dans *Valhalla*, impossible de trouver les objets demandés.

### Thomas

Dans *Pyjamarama*, lorsqu'on est sur la lune, avec le pistolet laser chargé, que faire ?

### Christophe

Je viens en aide à Gérard (n° 28) dans *Gremlins*. Une fois la fille délivrée, il faut être en possession du maillet, et habiller la fille. Robe, espadrilles. Entrer dans le temple, aller deux fois à l'est, une fois au sud, taper « creuse mur ». Quelle image après !

Quant à moi, je voudrais savoir comment tuer le Gremlin qui se trouve dans la chambre et comment monter sur le chasse-neige.